08.2010 | 81
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

"VŨ KHÍ BÍ MẬT" CỦA STARS BOBA

GAMECUP 2010: TÔN VINH GIÁ TRỊ TÍCH CỰC

Giá: 15.000 đ
ISSN: 1859 - 1833
08
9 771859 1183039

Tăng tốc truy cập, đăng nhập quà HOT !

- Miễn Cước Hòa Mạng
- Tặng Cước Sử Dụng
- Tặng Cước Thuê Bao
- Tặng Modem Wifi
- Tặng Phần Mềm Diệt Virus MegaSecurity

CƠ HỘI VÀNG
Trúng Thưởng

5 iPod
5 triệu đồng/máy

Khuyến Mãi Lớn

Từ 16/7/2010
đến 29/8/2010

5 LAPTOP DELL
14 triệu đồng/máy

* Hình ảnh giải thưởng chỉ mang tính minh họa.

* Ưu đãi có thể thay đổi tùy theo gói dịch vụ.

Không chỉ nhanh vượt trội, đường truyền MegaVNN giờ đây đã được tăng tốc độ lên tối đa, cho bạn lướt net với tốc độ nhanh như tên lửa. Đặc biệt, từ **16/07** đến **29/08/2010**, khi đăng ký hòa mạng **Internet MegaVNN** và **Điện thoại cố định**, bạn sẽ được hưởng nhiều ưu đãi hấp dẫn có giá trị hàng triệu đồng*, bao gồm: **Miễn cước hòa mạng, tặng cước sử dụng, cước thuê bao, modem wifi và phần mềm diệt virus MegaSecurity.**
Hơn thế nữa, bạn còn có **cơ hội vàng trúng thưởng bất ngờ** với những giải thưởng hấp dẫn là **5 máy iPod** và **5 máy laptop Dell Inspiron.**

Liên hệ ngay hôm nay!
Gọi số **39.116.116**
Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**
Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

Gọi ngay **39 116 116** để đăng ký dịch vụ.

MegaVNN – Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất liên tục ba năm liền 2007- 2008 - 2009 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

Merino

KINH DO

Ăn Kem Cực Kul
Trúng Quà 2-Tek Cực Khủng!

Thu Thập 3 Que Kem Trúng APPLE iPAD
- I (mã số)
- PA
- D

Thu Thập 3 Que Kem Trúng NOKIA X6
- N (mã số)
- OKIA
- X6

Thu Thập 4 Que Kem Bất Kỳ Trúng 1 KEM MERINO
- PA
- D
- OKIA
- X6

và hàng triệu giải thưởng cực Kul khác!

9.999 trang sức Mobile X

9 Apple iPad cực khủng

99 NOKIA X6 sành điệu

299.999 bút bi cực xinh

999.999 kem Merino cực Kul

Công ty Cổ phần KIDO - Khu công nghiệp Tây Bắc Củ Chi, huyện Củ Chi, TP.HCM.

Từ ngày 28/06/2010 đến 05/09/2010. Tham khảo tại www.merino.vn

Tư vấn khách hàng: ĐT (miễn phí): 1800-577-771; Email: customerservice_kido@kinhdo.vn

THỂ LỆ CHƯƠNG TRÌNH KHUYẾN MÃI

Chương trình khuyến mãi áp dụng cho các loại kem que sau:
- Merino X: Đậu xanh, Đậu đỏ, Khoai môn, Sầu riêng, Cacao Sôcôla.
- Merino Kiz: Sôcôla, Vani nhân Sôcôla, Trái cây, Trái cây rừng.
- Merino Yeah: Cacao Sôcôla, Cantaloupe Dưa lưới.

Thời gian khuyến mãi: từ 28/06/2010 đến 05/09/2010.
Phạm vi khuyến mãi: toàn quốc

Cách thức tham dự khuyến mãi:
Thu thập kem que Merino X hoặc Merino Kiz hoặc Merino Yeah để đổi các giải thưởng cực Khủng!

Cách xác định trúng thưởng:
Giải IPAD cực Khủng: Bạn phải thu thập đủ 3 que kem có các dòng chữ "I", "PA", "D" và ráp lại thành "IPAD", kèm theo mã số hợp lệ đã được đăng ký ở Cục Xúc Tiến Thương Mại – Bộ Công Thương.
Giải NOKIA X6 sành điệu: Bạn phải thu thập đủ 3 que kem có các dòng chữ "N", "OKIA", "X6" và ráp lại thành "NOKIA X6", kèm theo mã số hợp lệ đã được đăng ký ở Cục Xúc Tiến Thương Mại – Bộ Công Thương.
Giải Trang Sức Mobile, Bút Bi và Kem Que Merino: Trên que kem phải có dòng chữ tương ứng " Trúng 01 Trang Sức Mobile X" hoặc "Trúng 01 Bút Bi Merino Cực Xinh" hoặc "Trúng 01 Que Kem Merino".
Ngoài ra, bạn có thể thu thập đủ 4 que kem bất kỳ có các dòng chữ sau:
"PA", "D", "OKIA", "X6" để đổi kem que Merino.
- Que trúng thưởng phải là que nguyên vẹn, không gãy, không chắp vá, chữ trên que phải rõ ràng và tương ứng với mẫu công bố của chương trình khuyến mãi.
- Hạn chót đổi thưởng: 15/09/2010.

Cách thức nhận giải:
Đối với giải IPAD và Nokia X6: Khách hàng đem que trúng thưởng đến các điểm đổi hoặc đến văn phòng công ty theo 02 địa chỉ sau:
- **Miền Nam:** Công Ty Cổ Phần KIDO (lầu 11, tòa nhà Centre Point, 106 Nguyễn Văn Trỗi, Phường 8, quận Phú Nhuận, TP. Hồ Chí Minh).
- **Miền Bắc:** Công Ty CP KIDO (Khu Công Nghiệp Vĩnh Tuy, phường Vĩnh Hưng, quận Hoàng Mai, TP. Hà Nội).

Que trúng thưởng sẽ được Công ty kiểm định và sẽ thông báo kết quả cho khách hàng trong vòng 3 ngày kể từ khi nhận được que trúng thưởng.
Đối với các giải Trang sức Mobile, Bút Bi, kem que Merino: Khách hàng có thể đổi thưởng trực tiếp tại các điểm đổi chính thức của công ty. Ngoài ra, đối với giải kem Merino cũng có thể đổi thưởng tại những nơi có bán kem Merino.

Các quy định khác:
- Người trúng giải phải tự thanh toán các chi phí phát sinh ngoài giải thưởng.
- Đối với các giải IPAD, Nokia X6 người nhận giải là người đứng tên trên biên bản nhận que và khi nhận giải phải xuất trình CMND hoặc hộ khẩu hoặc KT3.
- Trong trường hợp người trúng thưởng không thể đến nhận giải có thể ủy quyền cho người khác nhận thay, Giấy ủy quyền phải có xác nhận của chính quyền địa phương nơi người trúng thưởng trú ngụ.
- Trong trường hợp khách hàng có khiếu nại thì Công ty CP KIDO sẽ trực tiếp giải quyết. Quyết định của Công ty CP KIDO là quyết định cuối cùng dựa trên Thể lệ khuyến mãi đã được chấp thuận của Bộ Công Thương.
- Công ty không chịu trách nhiệm trong trường hợp thư gửi que trúng thưởng qua đường bưu điện bị thất lạc.
- Các giải thưởng không có giá trị quy đổi tiền mặt.
- Công ty CP KIDO được toàn quyền sử dụng hình ảnh người trúng giải để quảng bá mà không phải trả thêm bất kỳ chi phí nào.

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điệu
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **08.2010** - SỐ **80**

GIỚI THIỆU

22 Grotesque Tactics : Evil Heroes - Người hùng kì quặc
25 C&C4 – Tiberian Twilight - Trận chiến cuối cùng
28 ArmA 2 Operation Arrowhead - Chiến Dịch Mũi Tên
30 Plain Sight - Cuộc Chiến RoBot
31 Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers - Thần bài giao đấu
34 Real Warfare 1242 - Theo chân hoàng tử Nevsky
36 Disciples III: Renaissance - Thời Phục Hưng
38 Singularity - Nguyên tố phi thường
41 Lost Planet 2 – Hành tinh khắc nghiệt
45 N3II: Ninety Nine Nights - 99 ngày chinh chiến
48 Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon - Ảo mộng mong manh
50 Boot Camp Academy - Trường quân sự tại gia
51 Super Mario Galaxy 2 - Phiêu lưu chốn thiên hà
54 Soldner-X 2: Final Prototype - Nguyên mẫu cuối cùng
56 Metal Gear Solid: Peace Walker
58 River City Soccer Hooligans - Bóng đá chưởng
60 Twin Blades HD - Nữ tu hành hiệp
62 U Connect - Đơn nét định thành hình
63 Vanquish: The Oath Of Brothers - Lời thề huynh đệ

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

KINH ĐÔ

Merino XTAR

Niềm Dzui Bất tận

NHÉP CỰC HAY, NHẢY CỰC HOT !

WOAAA, TỰ TIN RINH GIẢI THƯỞNG

Loa, loa... nhân tài của MERINO XTAR - NHÉP CỰC HAY, NHẢY CỰC HOT đã lộ diện!

đã ẵm gọn 2 "em" iPod Shuffle 4GB.

Với diễn xuất kực-kỳ-kul, cô nàng **Nguyễn Thị Kiều Ngân** chủ nhân của clip "Hãy buông tay em ra"

Và với bức ảnh đang ...mắm kem kiểu X của chàng trai **Bùi Trung Hiếu**

Mới khởi động có mấy tuần thôi nhưng cuộc thi đã... hot lên đến 99.99 độ rồi đó nghen. Bật mí thể lệ cuộc thi nà: Bạn chỉ cần tự quay clip nhảy, hát nhép hoặc chộp vài pô hình thiệt "kute" cùng sản phẩm kem **Merino X** hay biểu tượng chữ X mà bạn tự sáng tạo, sau đó upload lên trang web **www.merino.vn.** Quá dễ phải không nà!

Cô bé **Kiều Ngân**, người may mắn nhất ở tuần đầu tiên đã nhảy...tưng lên khi biết clip Hãy buông tay em ra của mình giành giải nhất của tuần. Nàng ý lỏn lẻn cười: "Tớ đầu tư kỹ lắm đó từ trang phục đến diễn xuất tâm trạng và cách nhép sao cho thật là xì-tin nữa. Hihi.., được mọi người bình chọn, khen ngợi và cả đòi làm quen trên trang **www.merino.vn**, dzui gì đâu á, chắc chắn tớ sẽ tiếp tục theo dõi và cổ động cho cuộc thi".

Xong rồi! Sau khi hoàn thành việc up hình hoặc clip của mình lên, bạn chỉ cần hồi hộp... hồi hộp... chờ đến ngày "rinh" được các giải thưởng "cực hot" của chương trình, nào là **16 chiếc iPod Shuffle**, **6 máy chơi game PSP**, **2 laptop Macbook Apple** và **vô vàn những que kem Merino X mát lạnh.** Chưa hết đâu nha, ngoài những giải thưởng "vật chất" ra, thí sinh trúng giải còn có cơ hội được **gặp gỡ thần tượng Don Nguyễn**, quay clip và xuất hiện cùng Don trên các tạp chí dành cho tuổi teen nữa đó. Nói nhỏ nha! các bạn tham gia bình chọn cũng sẽ có cơ hội nhận các phần quà hết sức hấp dẫn. Woaaa, phải tham gia ngay thôi! Biết đâu, bạn là người rinh giải của tuần kế tiếp thì sao?

Còn với **Trung Hiếu**, đạt giải nhất tuần đầu tiên khiến anh chàng hơi bị bất ngờ, **"Là tín đồ của kem Merino từ trước, giờ tớ càng iu Merino hơn"**. Hiếu chia sẻ thêm là khi chụp ảnh cần chọn góc độ thiệt kul và đậm chất teen, ngoài ra, sáng tạo thêm xíu nhằm thể hiện Merino đã gắn bó cùng cuộc sống teen của bạn mọi lúc mọi nơi thì sẽ cơ hội "rinh" giải thưởng ngay.

DÒNG CHẢY GAME

2 Mục lục
5 Tin thế giới
7 Tin trong nước
8 World Cyber Games Asia (ACG) 2010: e-Sports Việt ca khúc khải hoàn
11 Google đầu tư 100 triệu đô la Mỹ vào Zynga
12 GameCup 2010: Tôn vinh giá trị tích cực
14 GameCup 2010: Mười ba câu chuyện bên lề
16 Ngưng hoạt động 7 game online trong 7 tháng:Câu hỏi từ năng lực nhà phát hành !
18 Quản lý game online: Cơ bản cần điều chỉnh từ cộng đồng!
20 Nghĩa hiệp ảo này mầm xanh trong đời

SẮP PHÁT HÀNH

64 Thiên Tử: Ngũ đại vương triều
66 Cities XL - Thành phố của những giấc mơ
67 Lost Horizon - Âm mưu và kho báu
68 Killzone 3: Ngày tàn của Helghast

PHẦN CỨNG

70 Trio Racer F1 Wheel
72 Xbox 360 S: Thay đổi toàn diện

TRỢ GIÚP

74 Đừng là vấn đề, mà hãy là giải pháp
76 Hỏi - đáp
77 Loại bỏ các đoạn phim giới thiệu

SÂN GAME

78 "Vũ khí bí mật" của Stars Boba
80 Chơi xe bạc tỉ không khó bằng chơi xe mô hình
84 proArmy Gaming: Kết nối đam mê
86 GameStop: Đường lên "đỉnh" của một đế chế bán lẻ game

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS CHỜ NGÀY RA MẮT

Lấy cốt truyện từ bản truyện tranh cùng tên, Spider-Man: Shattered Dimensions đưa người chơi khám phá thế giới mới lạ, nơi nhiều vũ trụ có thể liên thông với nhau. Người sẽ có thể đu dây, nhào lộn và tung đòn thông qua hình hài không chỉ 1 mà đến 4 Spiderman. Nội dung của game nói về cuộc tìm kiếm 4 mảnh vỡ của một món cổ vật có tên Tablet of Order and Chaos nằm ở 4 chiều không gian khác nhau. Để có thể hoàn thành sứ mệnh này, người chơi phải lần lượt hoàn tất các nhiệm vụ ở mỗi chiều không gian và hợp nhất 4 mảnh vỡ này với nhau. Theo dự kiến, Spider-Man: Shattered Dimensions sẽ ra mắt vào ngày 07/9/2010 trên Nintendo DS, PS3, Wii và Xbox 360.

SONY ĂN MỪNG THÀNH CÔNG CỦA GAME MINI

Với hơn 1 năm cho ra mắt các game có dung lượng cực nhỏ cho hệ máy PS3 và PSP, Sony nay đã đạt được hiệu vô cùng to lớn. Theo thông tin của Sony, đến nay đã có hơn 1 triệu lượt tải về cho các dòng game tí hon này. Ngoài dung lượng thấp, các game này cũng có giá cả rất rẻ nên đã thu hút khá nhiều game thủ PS3 lẫn PSP thích thú. Được biết, hiện có khoảng 85 đầu game do 50 nhà thiết kế được Sony cho tải về thông qua hệ thống PlayStation Network. Đứng đầu trong danh sách được ưa chuộng bao gồm: Age of Zombies; Monopoly; Fieldrunners; Zombie Tycoon; Bloons…

SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES SẼ RA MẮT TRÊN PS3 VÀ WII

Hãng Capcom đã sẵn sàng tung ra Sengoku Basara: Samurai Heroes cho 2 hệ máy chủ lực của Sony và Nintendo vào ngày 12/10/2010 tới đây. Sengoku Basara: Samurai Heroes đưa người chơi trở về thời kỳ phong kiến của Nhật Bản, thời hưng thịnh của các võ sĩ đạo. Theo Capcom, các trận đánh trong game sẽ diễn ra theo diện rộng, nơi mà game thủ phải đương đầu với hàng trăm đối thủ cùng lúc. Hơn nữa, người chơi có thể điều khiển hơn 10 samurai cùng lúc để chiến đấu với kẻ thù. Chịu trách nhiệm sản xuất cho Sengoku Basara: Samurai Heroes chính là Hiroyuki Kobayashi - người từng tạo nên thành công cho Devil May Cry 4 vừa qua. Đó cũng là lý do khiến Sengoku Basara: Samurai Heroes trở thành đề tài sôi nổi cho game khắp nơi trên Thế giới. Hãy cùng chờ xem Sengoku Basara: Samurai Heroes thể hiện được điều gì?

FABLE III "NÓI NHIỀU" HƠN

Theo giám đốc âm thanh của hãng Lionhead, ông George Backer tiết lộ, trong Fable III có hơn 460.000 từ được sử dụng thông qua 80 diễn viên được thể hiện trong game. Theo đó, trò chơi nhập vai này sẽ có thời lượng nói chuyện lên đến 47 giờ, so với bản Fable II chỉ có 36 giờ. Ông Backer nói thêm, các đoạn đối thoại được chia đều ra cho các nhân vật trong game. Ngoài cốt truyện, nhiệm vụ và hệ thống chiến đấu, điều mà Fable III mong đợi nhất chính là chỉ số AI rất cao.

CHIÊU BÀI MỚI CỦA GEARS OF WAR 2

Để ăn mừng thành công to lớn của dòng game Gears of War, hãng Epic đã quyết định một sự kiện mang tên XP. Điều này đồng nghĩa với việc khi đăng nhập vào game trên Xbox Live, game thủ sẽ có thêm điểm thưởng kinh nghiệm. Như khi kỷ niệm 1 năm của Gears of War 2, người chơi có thể kiếm được gấp 3 lần điểm kinh nghiệm trong 9 ngày liên tục. Kể từ tháng 7/2010, điểm kinh nghiệm sẽ nhân 8 lần cho đến hết tháng. Giám đốc sản xuất, ông Rod Fergusson cho biết, sắp tới sẽ có thêm sự kiện mà người chơi có thể đạt điểm kinh nghiệm nhân lên đến 10 lần. Tuy nhiên, thời gian tung ra sự kiện x10 XP vẫn chưa được hãng công bố.

HÉ LỘ BẢN XBOX 360 ARCADE

Trang chuyên cung cấp hàng trên mạng Amazon tại Đức đang tung ra loạt sản phẩm Xbox 360 mới với HDD chỉ 4GB. Được biết, bản Xbox 360 này chính là bản "slim" vừa được Microsoft giới thiệu gần đây. Với tên gọi Xbox 360 Arcade, người mua có thể nhận sản phẩm trong tháng 8/2010 này. Thay vì phiên bản có kèm theo HDD 250GB thì trang Amazon tại Đức đã gây choáng với phiên bản chỉ có 4GB (hiện tại vẫn chưa xác định đây là thẻ nhớ USB hay "flash memory". Trong phần thông tin cho biết ngày chính thức phân phối tại Đức là 20/8/2010 và chưa rõ bản Xbox 360 4GB này có thiết bị Wi-Fi hay không. Được bán ra với giá khoảng 3,6 triệu đồng (tương đương với 190 đô-la Mỹ) thay vì Microsoft cho biết sẽ mắt phiên bản Xbox Arcade với mức giá 199 đô-la Mỹ.

HAUNTED HOUSE TÁI HIỆN TRÊN XBOX 360, NINTENDO WII VÀ PC

Theo hãng Atari cho biết, họ sẽ cho tung ra phiên bản mới trò chơi Haunted House vào tháng 9/2010. Được biết, bản Haunted House đầu tiên được Atari tung ra vào năm 2006 và đạt được thành công hơn mong đợi. Nhằm kỷ niệm 30 năm ngày thành lập hãng, Atari quyết định tung ra bản Haunted House dành cho hệ máy Xbox 360, Nintendo Wii và PC vào tháng 9 năm nay. Nội dung game vẫn diễn ra ở ngôi nhà ma ám Graves Mansion, người chơi sẽ vào vai cháu nội của chủ nhân ngôi nhà – người đã biến mất một cách bí ẩn cách đây 30 năm. Bị tấn công bởi những thây ma, người chơi phải chiến đấu và tìm những điều bí ẩn trong ngôi nhà này. Hình ảnh của game đã được Atari cải thiện cho phù hợp với công nghệ 3D của các hệ máy hiện tại. Bên cạnh đó, phong cách chơi sẽ cho phép người chơi tự do hơn trong các hành động lẫn tương tác với môi trường. Tuy nhiên, Atari vẫn chưa công bố giá dự kiến cho bản game này.

ZELDA SẮP CÓ DÒNG GAME MỚI

Theo thông tin mới nhất từ hãng Nintendo, bản game The Legend of Zelda: Skyward Sword sẽ sớm được ra mắt vào đầu 2011. Giám đốc sản xuất của dòng game Zelda, ông Eiji Aonuma cho biết, game đã hoàn chỉnh các phần cơ bản và chỉ chờ thời điểm thích hợp để ra mắt game thủ. Cũng theo ông Aonuma, đầu năm 2011 là thời điểm tốt nhất cho anh chàng Link "tái xuất giang hồ". Được biết, năm tài chính của Nintendo sẽ kết thúc vào ngày 31/03/2011. Điều này hoàn toàn lý giải được tại sao Nintendo lại dự định tung ra The Legend of Zelda: Skyward Sword vào thời điểm đầu 2011 – hãng sẽ thu được khoản lợi nhuận khổng lồ từ bản Zelda mới này. Bên cạnh đó, các tựa game lớn dành cho Nintendo Wii, như Kirby's Epic Yarn hay Donkey Kong Country Returns cũng sẽ được tung ra vào quý 4 năm 2010.

TRIỂN LÃM VIỆT NAM COMPUTERWORLD EXPO (VCEW) 2010

Từ ngày 15-18/7/2010 tại Trung tâm triển lãm SECC (Q.7, TP.HCM) đã diễn ra triển lãm CNTT, Điện tử và Viễn thông năm 2010 (Vietnam Computerworld Expo 2010). Triển lãm lần này có sự góp mặt của các nhà cung cấp thiết bị phần cứng game nổi tiếng trên thế giới như Sony, Logitech, Cooler Master, Genius.. và chỉ có 1 nhà phát hành game trong nước là VTC Online. Cũng như mọi năm hãng Logitech, Genius đã giới thiệu những bộ bàn phím, chuột, tai nghe, gamepad dành cho game thủ. Nhưng năm này Logitech đã đem tới triển lãm các thiết bị chơi game chuyên nghiệp: bộ thiết bị đua xe Logitech G27 Racing Wheel, bộ thiết bị đua xe Formula Force GP Wheel, thiết bị chơi Game Attack 3 Joystick. Hãng Cooler Master cũng giới thiệu một số loại tản nhiệt mới, case mới dành riêng cho game. Điểm đáng chú ý trong các thiết bị chơi game tại triển lãm VCEW 2010 là sự xuất hiện bộ thiết bị chơi game 3D của Sony cùng TV hỗ trợ công nghệ 3D của nhiều hãng. Đến với hội chợ lần này VTC Online chỉ giới thiệu những sả,n phẩm, dịch vụ đã có mặt trên trên thị trường như Audition, Band Master, FIFA Online 2, Audition English, mạng xã hội Go.vn, trang đấu giá trực tuyến iBoom.

DELL, INTEL VÀ FPT ONLINE HỢP TÁC PHÁT TRIỂN MÁY TÍNH DÀNH CHO GAME THỦ

Ngày 6/7/2010, tại TP.HCM, Dell Việt Nam và Intel Việt Nam công bố hợp tác chiến lược với FPT Online. Trong khuôn khổ của thỏa thuận hợp tác cùng đối tác là FPT Online, Dell và Intel hướng đến việc phát triển thị phần máy tính dành riêng cho các game thủ. Intel sẽ giữ vai trò nghiên cứu và ứng dụng các công nghệ mới nhất dựa trên nhu cầu của game thủ để đưa vào các sản phẩm Dell để phục vụ người dùng tốt hơn và ngày càng rẻ hơn. Dịp này, Dell giới thiệu Alienware M11x. Đây là máy tính xách tay dành cho game thủ nhỏ nhất thế giới hiện nay với mẫu thiết kế 11 inch và trọng lượng nhẹ hơn 2 kg. Trong tháng 7, Dell kết hợp cùng FPT Online làm các roadshow trên 30 tỉnh thành phố, giúp game thủ có cơ hội trải nghiệm game trên máy tính Dell và Alienware.

THUẬN THIÊN KIẾM KHỞI ĐỘNG GIẢI ĐẤU GIA TỘC

Giải đấu đầu tiên của Thuận Thiên Kiếm dành cho các gia tộc diễn ra từ ngày 15/7-12/8/2010. 8 gia tộc giao nộp nhiều Nam Thiên lệnh bài nhất cho NPC Thượng Thư Bộ Binh ở Thăng Long sẽ vào vòng bảng. Mỗi đội gồm 30 thành viên (20 người đánh chính và 10 dự bị) để tiến hành thi đấu. Đội thắng chung cuộc sẽ nhận được danh hiệu Nam Thiên Đệ Nhất Gia Tộc. Tộc trưởng của gia tộc vô địch sẽ được trao danh hiệu Nam Thiên Đệ Nhất Anh Hùng cùng những phần thưởng như thú cưỡi Kỳ Lân (hạn sử dụng vĩnh viễn), bánh kinh nghiệm 1 tỷ điểm, trang bị Hàng Yêu và hàng trăm ngàn thuận bảo. Tổng giá trị giải thưởng của giải đấu là 140 triệu đồng.

THIÊN LONG BÁT BỘ KHỞI TRANH BANG HỘI ĐẠI CHIẾN

Giải đấu Bang Hội Đại Chiến kéo dài 2 tuần, từ ngày 19-31/7/2010. Đây là lần đầu tiên giải đấu được tổ chức theo hình thức Bang hội chiến. Đối tượng tham gia Bang hội đại chiến là các bang hội có thành cấp 5 trở lên, có điểm khuếch trương trên 400 và số lượng vàng trong bang trên 400 kim nguyên bảo. Mỗi cụm máy chủ có tối thiểu 4 bang tham gia sẽ được chọn để tiến hành tổ chức giải. Giải đấu sẽ chia làm 2 đợt. Đợt đầu diễn ra từ ngày 19-25/7 dành cho 14 cụm máy chủ đầu tiên. Đợt 2 diễn ra từ 26- 31/7 cho các cụm máy chủ còn lại.

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ CẬP NHẬT PHIÊN BẢN MỚI

Vào ngày 9/7/2010, phiên bản mới Thất Thành Đại Chiến đã được cập nhật cho Võ Lâm Truyền Kỳ có phí và miễn phí. Điểm nhấn của phiên bản mới này là tính năng cùng tên Thất Thành Đại Chiến. Mỗi bang hội sẽ có tối đa 200 thành viên cùng phân tranh để chiếm Long Trụ của 7 tòa thành trong game. Bang hội nào chiếm được Long Trụ của 2 thành chính Lâm An và Biện Kinh sẽ đạt danh hiệu Quốc chủ và được tham gia vào tính năng Tranh đoạt thiên tử tiếp theo. Các nhân vật tham gia vào hoạt động này sẽ được nhận điểm kinh nghiệm, điểm tinh lực cùng nhiều vật phẩm trong game.

WORLD CYBER GAMES ASIA (ACG) 2010

E-SPORTS VIỆT CA KHÚC KHẢI HOÀN

MỘT LẦN NỮA, STARSBOBA VÀ TÔ TRUNG HIẾU ĐÃ CHO CẢ CHÂU Á THẤY ĐƯỢC SỨC MẠNH THỰC SỰ CỦA CÁC GAME THỦ ĐẾN TỪ "DẢI ĐẤT HÌNH TIA CHỚP"* VỚI CHỨC VÔ ĐỊCH DOTA VÀ FIFA THỨ 2 LIÊN TIẾP CỦA GIẢI WORLD CYBER GAMES ASIA 2010 DIỄN RA TỪ 10-11/7/2010 TẠI SINGAPORE.

Forza Motorsports 3: Thất bại là mẹ thành công

Sau thành tích ấn tượng tại Đại hội Thể thao trong nhà châu Á lần thứ 3 (AIG III), Nguyễn Lê Văn đã được chọn đại diện cho Việt Nam thi đấu tại ACG 2010 nội dung Forza Motorsports 3. Tuy sở trường của Văn là Need For Speed nhưng anh cũng đã có một thời gian làm quen với loạt game đua xe Forza nổi tiếng.

Lọt vào một bảng đấu tương đối khó khi các đối thủ của Văn đều là những tay đua sừng sỏ trong khu vực. Mặc dù đã rất cố gắng thi đấu nhưng cuối cùng, anh cũng đành ngậm ngùi chia tay giải từ khá sớm. Tuy nhiên thông qua ACG 2010, Văn cho biết anh đã có được những bài học quý giá mà hy vọng sẽ trở thành những kinh nghiệm tốt giúp anh trong chuyến du đấu lần sau nếu còn cơ hội.

Thời gian làm quen với Forza Motorsports 3 không lâu cộng thêm kinh nghiệm thi đấu nước ngoài còn hạn chế nên chuyến đi của Nguyễn Lê Văn lần này không đặt nặng vấn đề về thành tích. Hy vọng rằng, vào năm sau, nếu còn cơ hội, Văn sẽ thi đấu khởi sắc hơn và giành vinh quang về cho Tổ quốc.

Trong 3 môn dự thi của Giải, Forza Motorsports là môn có kết quả thấp nhất. Nhưng ít khi nào thành công đi trước thất bại. Nếu như trước đây DotA và Fifa không từng thất bại thì chưa chắc đoàn Việt Nam có kết quả như ngày hôm nay.

Fifa: Những cuộc lội ngược dòng ngoạn mục

Không chỉ sở hữu một lối đá hoàn hảo theo như nhận định của các game thủ Fifa trong nước, Tô Trung Hiếu còn được biết đến với khả năng kiểm soát tâm lý thi đấu tuyệt vời và điều này một lần nữa được chứng minh qua chức vô địch lần thứ 2 của anh.

Tuy không có sự chuẩn bị tốt với Fifa 2010 nhưng Tô Trung Hiếu đã thể hiện một phong độ tuyệt vời xuyên suốt cả giải.

Trong vòng đấu bảng, anh xuất sắc vươn lên dẫn đầu sau khi lần lượt hạ gục mọi đối thủ và giành quyền lọt vào vòng sau với 9 điểm tuyệt đối. Tại bán kết, Hiếu vẫn không mấy khó khăn để đánh bại đối thủ được xem là dưới cơ đến từ Đài Loan bằng một cơn mưa bàn thắng, tỉ số hai trận là 3 – 0 và 7 – 2.

Khó khăn chỉ thực sự đến với chàng trai Biên Hòa của chúng ta khi phải chạm trán đối thủ người Trung Quốc tại bán kết. Mặc dù tỏ ra không mấy nổi bật nhưng trong suốt thời gian thi đấu của mình, game thủ Trung Quốc đã tận dụng khá tốt những cơ hội được tạo ra sau những lần tấn công của Tô Trung Hiếu và tạm dẫn trước với tỉ số 2 – 1.

Trong trận lượt về, khán giả có mặt tại hội trường nơi tổ chức ACG 2010 đã phải thót tim khi game thủ Trung Quốc một lần nữa dẫn trước Tô Trung Hiếu. Để chiến thắng, Hiếu buộc phải ghi tối thiểu là ba bàn nhưng đứng trước một lối đá khó chịu như vậy, đây quả là một nhiệm vụ hết sức khó khăn.

Tuy vậy, nữ thần may mắn như đã mỉm cười với Hiếu khi anh có một pha ghi bàn từ giữa sân bóng và điều này như đã giải tỏa phần nào gánh nặng tâm lý của tất cả thành viên đoàn Việt Nam. Thi đấu với một tâm lý thoải mái hơn, Hiếu đã có cơ hội triển khai lối đá sở trường của mình và chiến thắng 2 – 1 khiến hiệu số giữa hai game thủ là 3 – 3, buộc phải thi đấu thêm một ván phân định người giành tấm vé vào trận chung kết.

Mặc dù tiếp tục bị dẫn trước 1 – 2 trong trận lượt đi thì tỉ số 4 – 1 tại trận lượt về đã chấm dứt mọi hy vọng của game thủ Fifa người Trung Quốc.

Trận chung kết xem chừng còn dễ thở hơn với Tô Trung Hiếu khi anh phải chạm chán với game thủ đến từ nước chủ nhà Singapore vốn không được đánh giá cao tại ACG lần này. Xuyên suốt trận đấu, chàng trai đến từ Biên Hòa (tỉnh Đồng Nai) của chúng ta liên tục dồn ép đối phương về phía sân nhà. Và cuối cùng, sau những nỗ lực yếu ớt còn lại, game thủ Singapore đã phải thất thủ trước Tô Trung Hiếu, ấn định chiếc huy chương vàng đầu tiên cho đội tuyển Việt Nam tại ACG 2010 và là chiếc huy chương vàng lần thứ 2 liên tiếp của môn Fifa.

DotA: Vang danh ở Roshan

Trước khi có mặt tại Singapore, nhiều người đã tỏ ra hoài nghi về phong độ thực sự của đội DotA StarsBoba (SB). Tuy nhiên, khi chia sẻ với phóng viên của TGG, đội trưởng Bùi Phương Thảo lại tỏ ra lạc quan khi anh cho biết mình đã chuẩn bị một chiến thuật đặc biệt, hứa hẹn sẽ đem đến bất ngờ cho các đối thủ của mình.

Có mặt trong bảng tử thần tuy nhiên SB lại thể hiện một lối đánh không chê vào đâu được khi lần lượt hạ gục các đối thủ sừng sỏ khác là Deity đến từ Trung Quốc (một trong những ứng viên nặng ký cho chức vô địch) và AlienwareDG của Indonesia.

Vượt qua vòng bảng không mấy khó khăn, SB tiếp tục dọn đường về nước cho tân binh Đài Loan trong trận đấu một chiều trong loạt trận tứ kết. Với bán kết, đối thủ của SB là đội DotA đến từ Thái Lan – những người đã gây nên cơn sốt sau khi xuất sắc đánh bại chủ nhà AEON – một ứng viên khác cho chức vô địch ACG – tại vòng 8 đội một cách thuyết phục.

Liên tục dồn ép đối thủ và tạo đường farm cho các vị trí Carrier của mình, chỉ trong một thời gian ngắn, các hero chủ lực của SB đều đã trang bị đủ những món đồ cần thiết. Tuy vậy, đối thủ của SB cũng tỏ ra không phải là tay mơ khi họ đã chớp thời cơ rất chính xác và lật ngược trong 2 pha combat kịch tính khi các chàng trai viên âm mưu phá lane mid của đối thủ. Tuy nhiên, ngay sau khi tổ chức lại các vị trí trong đội, SB một lần nữa tấn công và họ đã thắng. Sự chênh lệch lớn về trang bị của các hero đã buộc đội Thái Lan phải dừng cuộc chơi trước một SB hừng hực khí thế.

Đối thủ của SB trong trận chung kết là Nirvana.my – một đội DotA rất mạnh đến từ Malaysia. Chính lúc này, đội hình đặc biệt mà đội trưởng SB|SoSo.On giấu kỹ đã được trình làng. Thực tế, đội hình mass heal (sử dụng một đội hình gồm nhiều hero có khả năng hồi máu – NV) đã được SB sử dụng trong vòng chung kết ADC tuy nhiên vì ít sử dụng cũng như bảo mật tốt, các chàng trai Việt Nam đã hoàn toàn khiến đối thủ bất ngờ và Nirvana.my quả nhiên đã lúng túng khi phải đưa ra những quyết định chọn các hero cuối.

Mở màn không thể tuyệt vời hơn, SB đã hâm nóng bầu không khí tại hội trường thi đấu bằng những pha gank đẹp mắt của mình. Tuy nhiên, nếu SB liên tục dồn ép đối thủ tại lane top thì dưới lane bot, với sự kiểm soát chặt chẽ của hai hero đối phương, SB cũng gặp khó khăn trong việc solo farm.

Mặc dù bị dồn ép khá nhiều nhưng Nirvana.my cũng không phải là đối thủ dễ bắt nạt và họ đã thực sự vùng lên từ khoảng giữa trận đấu. Khả năng farm ổn định và sức tập trung cao đã khiến đội trưởng Mushi của Nirvana.my có được trong tay trang bị Guinsoo (có khả năng vô hiệu hóa đối phương hoàn toàn trong

GHI CHÚ: CHỈ ĐẤT NƯỚC VIỆT NAM, LẤY Ý TỪ TRƯỜNG CA "MẢNH ĐẤT HÌNH TIA CHỚP" CỦA NHÀ THƠ TRẦN MẠNH HẢO

3.5 giây) từ rất sớm. Không những thế, chỉ một ít phút sau, hero Visage cũng hoàn thành đủ một Guinsoo thứ 2 cũng như hero Kunkka đã đủ giáp cuối Assault khiến SB càng gặp nhiều khó khăn hơn. Trong những pha đối đầu, SB đã thiệt hại rất nhiều. Nhìn vào thế trận, thật khó lòng nào có thể nghĩ rằng SB còn cơ hội chạm tay vào chức vô địch.

Nhìn ra được sơ hở trong chiến thuật, SB thay đổi phong cách chơi. Các hero dường như gắn kết với nhau hơn và ít khi nào chúng ta thấy được một hero của SB tách lẻ để farm. Và trận đấu bước sang một giai đoạn mới khi cả hai bên đụng độ nhau tại vị trí Roshan. "Không thể tin được" – giọng của hai bình luận viên trên sân khấu như đã nói hộ cho tất cả khán giả có mặt chứng kiến lúc đó khi SB đã tiêu diệt được toàn bộ hero của Nirvana.my mà chỉ bỏ mạng duy nhất một hero vị trí Supporter. Chênh lệch về trang bị và cấp độ dường như đã biến mất trước lối đánh teamwork hoàn hảo của các game thủ Việt.

Gánh nặng tâm lý phần nào được giải tỏa sau pha combat thắng lợi, các thành viên của SB càng đánh càng hay. Họ dần có khả năng mua cho mình những trang bị đắt tiền nhưng điều quan trọng hơn, để khiến đối phương bất ngờ hoàn toàn, họ âm thầm để chúng tại căn cứ khi chưa ghép đủ các thành phần.

Lần thứ hai và lần thứ ba, chiến tranh lại nổ ra tại vị trí Roshan và Nirvana.my vẫn chuốc lấy một kết quả tương tự lần thứ nhất. Trước sự phối hợp nhịp nhàng của các "vũ công" SB, đội trưởng Nirvana.my|Mushi đã không thể giữ được bình tĩnh mà buộc phải quay sang hỏi các thành viên còn lại về điều vừa diễn ra. Ngay lúc đó, các chàng trai vàng của Việt Nam đã hoàn toàn cởi bỏ được gánh nặng tâm lý và vô hình chung, họ lại trao trả cho đối thủ của mình.

Một trận chung kết tuyệt vời đó là nhận xét chung của toàn bộ khán giả có mặt tại hội trường khi SB đã lội ngược dòng thành công. Tuy DotA là một game chiến thuật đồng đội nhưng nếu bỏ qua sự tỏa sáng đúng lúc của đội trưởng SoSo. On và MangaQ sẽ là một thiếu sót quá lớn khi xuyên suốt toàn bộ trận đấu, họ đã thể hiện được một bản lĩnh kiên cường; ngay cả trong những khoảng thời gian khó khăn nhất, chính họ đã truyền một nguồn cảm hứng mới để vực dậy tinh thần thi đấu của các thành viên còn lại.

Sau gần một tiếng thi đấu, cuối cùng, trước sức mạnh không gì cản nổi của SB, Nirvana.my đã buộc phải chấp nhận thua cuộc đầy tiếc nuối. Chức vô địch của SB đã nâng tổng thành tích của đoàn Việt Nam lên thành tích 2 huy chương vàng, giúp cho đội nhà giữ vững được thành tích nhất toàn đoàn năm thứ 2 liên tiếp.

Hoan ca e-Sports Việt Nam

ACG 2010 khép lại với niềm vui trọn vẹn cho các fans hâm mộ Việt Nam khi chúng ta đã bảo vệ ngôi vô địch thành công. Tuy còn đó nhiều khó khăn trong quá trình thi đấu nhưng các game thủ Việt đã vượt qua tất cả để cùng đem đến màn trình diễn tuyệt vời nhất. Một lần nữa, các chàng trai vàng của e-Sports Việt Nam đã khiến cả châu Á phải khâm phục trước sức mạnh thực sự đến từ đất nước hình chữ S.

HỒNG PHƯỢNG

GOOGLE ĐẦU TƯ VÀO ZYNGA

GOOGLE MUỐN "ĐŨA THẦN" ZYNGA MANG ĐẾN ĐIỀU THẦN KỲ CHO HỌ NHƯ ĐÃ TỪNG GIÚP CHO FACEBOOK CÓ ĐƯỢC VỊ THẾ NGÀY NAY. CHIẾC CHÌA KHÓA VÀNG MÀ GOOGLE NHẮM TỚI CHÍNH LÀ BIỂU ĐỒ XÃ HỘI MÀ ZYNGA HỨA HẸN SẼ MANG LẠI THÔNG QUA DỊCH VỤ GAME TRỰC TUYẾN.

Theo Techcrunch, Google đã âm thầm đầu tư khoảng 100-200 triệu đô la Mỹ vào Zynga, công ty chuyên làm game cho mạng xã hội. Công ty này đã đơn phương tăng vốn đầu tư lên khoảng nửa tỷ đô la, trong đó có 150 triệu đô la từ Softbank Capital tháng trước và 180 triệu đô la từ các đối tác Digital Sky Technologies, Tiger Global, Institutional Venture Partners cùng Andreessen Horowitz cuối năm ngoái.

Khoản đầu tư được chính Google thực hiện, chứ không phải do Google Venture, và mang tính chiến lược cao. Theo nhiều nguồn tin, Zynga sẽ trở thành nhà phát triển nền tảng cho Google Games mới sẽ ra mắt vào cuối năm nay. Các trò chơi của Zynga sẽ không những mang đến cho Google Games một nền tảng game xã hội vững chắc để từ đó phát triển lên thêm, mà còn bắt đầu xây dựng một biểu đồ xã hội thực sự dựa vào số đông người dùng đăng nhập vào Google để chơi game. Và sẽ không có gì ngạc nhiên khi PayPal sẽ bị thay thế bởi Google Checkout ở vai trò dịch vụ thanh toán chính thức. Zynga hiện đang là khách hàng lớn của PayPal, và Google lúc này cũng tìm đủ mọi cách để Google Checkout chiếm lấy vị trí đó.

Và hơn thế nữa, nhiều nguồn thông tin cho hay tổng thu nhập của Zynga trong quý 1 năm 2010 đạt đến 350 triệu đô la, rất ấn tượng, và phân nửa trong số đó là lợi nhuận từ kinh doanh. Dự báo đến năm 2011, tổng thu nhập của Zynga sẽ đạt tối thiểu là 1 tỷ đô la. Dòng lợi nhuận này còn nhanh hơn nước chảy vào.

Zynga hiện vẫn tiếp tục làm việc với những thỏa thuận phát triển kinh doanh mang tính chiến lược cao. Lý do mà những thỏa thuận đó rất hấp dẫn những công ty như Yahoo, và nay là Google, là Zynga cho phép họ tái xây dựng biểu đồ xã hội qui mô lớn, giống như Facebook hiện nay đang nắm giữ. Bất kể lý do gì, khi người dùng yêu thích chơi những trò chơi của Zynga và đam mê chúng thì họ sẽ quay lại chơi tiếp ngày hôm sau. Chính điều đó đã giúp Facebook trở nên phổ biến như ngày hôm nay. Google, Yahoo và những công ty khác cũng muốn điều thần kỳ như thế sẽ xảy đến với họ.

Zynga được thành lập vào tháng 7/2007 bởi một nhóm 6 người. Công ty này chuyên phát triển ứng dụng game cho các mạng xã hội như Facebook và Bebo. Tháng 2/2008, Zynga mở rộng mạng lưới phát hành cho các hãng thứ 3 như Sierra Online, Bigpoint và Come2Play. Một số trò chơi nổi tiếng của Zynga thu hút khá nhiều người chơi là Poker, Battleship, FarmVille… Tháng 7/2008, Zynga trở thành công ty phát triển game cho mạng xã hội trên web lớn nhất thế giới với con số 1,3 triệu người dùng mỗi ngày và 20 triệu người dùng đã đăng ký.

HOÀNG KIM

(Tổng hợp từ: Techrun.com, Neowin.net, Slashdot.org)

GAMECUP 2010

TÔN VINH GIÁ TRỊ TÍCH CỰC

NĂM CHIẾC CÚP ĐẦU TIÊN ĐÃ ĐƯỢC TRAO TẶNG CHO NHỮNG CHỦ THỂ TÍCH CỰC CỦA NGÀNH GIẢI TRÍ VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM.

Lần đầu tiên tổ chức

Trước sự phát triển mạnh mẽ của các thể loại trò chơi điện tử, cũng như nhằm định hướng cho bạn đọc – những người tiêu dùng sản phẩm giải trí điện tử, bên cạnh các hoạt động nội dung trên các kỳ tạp chí Thế Giới Game (TGG - GameWorld) thuộc tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam đã quyết định tổ chức lần đầu tiên giải Sản phẩm Giải trí và Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất (GameCup) 2010.

Giải này là sự phát triển tất yếu từ năm 2006 với hạng mục "Nhà cung cấp Dịch vụ Trò chơi Trực tuyến được Ưa chuộng Nhất" trong giải Sản phẩm CNTT-TT Ưa chuộng Nhất căn cứ vào thị trường trò chơi trực tuyến Việt Nam đã bắt đầu tăng trưởng mạnh từ 2005. Mặt khác, Internet đã có những tác động không ngừng của vào mọi mặt đời sống, trong đó có giải trí. Lĩnh vực giải trí điện tử không chỉ có phần cứng mà còn các phần mềm giải trí nói chung và các trò chơi trực tuyến cùng nhiều trò chơi khác trên nhiều hệ máy khác nhau. Một cơ sở khác không kém phần quan trọng là sự phát triển lành mạnh của các bộ môn thể thao điện tử (e-Sports). Trong 2009, Trường ĐH. Thể Dục Thể Thao TP.HCM đã thành lập Khoa Thể thao Giải trí với môn học thực hành bắt buộc là thể thao điện tử (e-Sports). Hội thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA) đã ra mắt cuối 2009. Đại hội Thể thao Trong nhà châu Á (Asian Indoor Games) lần III năm 2009, mà Việt Nam đăng cai, đã tổ chức thi đấu tốt bộ môn e-Sports tại Nhà thi đấu ĐH. Bách Khoa Hà Nội.

Đó là lý do mà Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam đã quyết định trao 5 giải tương ứng 5 cúp cho các hạng mục: Nhà phát hành trò chơi trực tuyến; Bài hát game lời Việt; Trò chơi thuần Việt; Vận động viên thể thao điện tử; Đội thể thao điện tử trong GameCup 2010.

VNG: Cú "hattrick" mùa GameCup 2010

Năm nay, VNG (tên trước đây là VinaGame) lần đầu tiên nhận được giải "Nhà phát hành trò chơi trực tuyến" của GameCup nhưng là lần thứ 5 liên tiếp nhận được danh hiệu này do bạn đọc Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam bình chọn. Điều bất ngờ trong danh sách top 3 của hạng mục này là sự vắng bóng của VTC Game. Các kết quả bình chọn khác (vui lòng xem bài viết "Mười ba câu chuyên bên lề") đã cho thấy nhà phát này này có nhiều game đứng đầu nhất (Audition, Vua Pháp Thuật, CrossFire) trên thị trường. Tuy nhiên, có lẽ cũng do nạn gian lận (hack, cheat) trong game đã khiến các "thượng đế" không bỏ phiếu tín nhiệm cho VTC Game mặc dù vẫn công nhận vị trí đứng đầu của các tựa game. Vì lẽ đó, VTC Game xếp thứ 4, dưới VNG, FPT Online và Asiasoft.

VNG không dừng ở đó. Những nỗ lực thầm lặng nhưng tiên phong của nhà phát hành này trong lĩnh vực Việt hóa và phát triển game thuần Việt cũng được ghi nhận xứng đáng khi bài hát "Ta đi tìm em" do Kim Minh Huy sáng tác cho trò chơi Võ Lâm Truyền Kỳ và trò chơi trực tuyến Thuận Thiên Kiếm giành thêm được 2 cúp.

Thành tích xứng đáng

Tô Trung Hiếu được vinh danh với chiếc cúp dành cho vận động viên thể thao điện tử nhờ thành tích vô địch World Cyber Games Asia 2009, bộ môn Fifa. Vận động viên này đã không phụ lòng cộng đồng e-Sports Việt Nam bởi ngay sau khi cuộc bình chọn kết thúc với kết quả chưa được công bố, anh tiếp tục bảo vệ thành công chức vô địch môn Fifa trong World Cyber Games Asia 2010 tại Singapore.

Tiếp ngay sau Tô Trung Hiếu trong danh sách vận động viên thể thao điện tử của GameCup là một "gosu" với cái tên khá "nữ tính" Bùi Phương Thảo nhưng lại chính là đội trưởng của đội game Stars Boba. Năm nay cũng tại đấu trường World Cyber Games Asia 2010, Stars Boba tiếp tục bảo vệ thành công ngôi vô địch DotA lần II liên tiếp. Điều này góp phần giải thích vì sao Thảo nằm trong top 3 danh sách bình chọn vận động viên thể thao điện tử và Stars Boba đã vượt lên trên 1st.VN, proA.gm, 3H.Gamingđể nhận danh hiệu "Đội thể thao điện tử" của GameCup 2010.

Khởi đầu khiêm tốn

Với 5 cúp đầu tiên, TGVT- PC World VN hy vọng GameCup 2010 phần nào phản ánh được những giá trị game tích cực mà các nhà phát hành game, vận động viên thể thao điện tử đã đóng góp cho thị trường giải trí Việt Nam. Tạp chí Thế Giới Game cũng hết sức mong mõi và nỗ lực để mong thị trường giải trí và thể thao điện tử ngày càng tăng trưởng và phát triển lành mạnh để các sản phẩm và dịch vụ giải trí điện tử ngày càng đóng góp những giá trị tích cực cho cuộc sống.

THẾ GIỚI VI TÍNH

TÓM TẮT HOẠT ĐỘNG GAMECUP 2010

GameCup 2010 được khởi động từ ngày *25/4/2010* và kết thúc nhận bình chọn vào ngày *10/6/2010* với phương thức bình chọn trực tuyến. Bạn đọc của TGG hay bất kỳ ai quan tâm đều có thể truy cập đến trang web bình chọn GameCup 2010 từ banner trên các website của các đối tác hay trên chính 2 website của Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam là *www.pcworld.com.vn* và *www.thegioigame.vn*.

Bản khảo sát trực tuyến của GameCup 2010 năm nay bao gồm 18 câu hỏi được đưa ra nhằm đảm bảo sự chính xác của các phiếu bầu trực tuyến đồng thời giúp chúng ta hiểu hơn về bạn đọc cũng như thị trường giải trí và thể thao điện tử Việt Nam.

TẠP CHÍ TGVT – PC WORLD VN CHÂN THÀNH CẢM ƠN CÁC NHÀ TÀI TRỢ ĐÃ NHIỆT TÌNH ỦNG HỘ VÀ GÓP PHẦN LÀM NÊN SỰ THÀNH CÔNG CỦA GIẢI.

GAMECUP 2010 MƯỜI BA CÂU CHUYỆN BÊN LỀ

Tô Trung Hiếu nhận cúp "Vận động viên Thể thao Điện tử" do ông Lê Trung Việt - tổng biên tập tạp chí TGVT - PC World VN trao tặng.

Đại diện đội Stars Boba và công ty VNG nhận cúp.

KẾT QUẢ CÓ TỪ CUỘC KHẢO SÁT GAMECUP 2010 ĐÃ PHÁC HỌA MỘT THỊ TRƯỜNG GIẢI TRÍ VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ SÔI ĐỘNG VÀ LÀNH MẠNH.

GAMECUP 2010: CUỘC BÌNH CHỌN VÀ KHẢO SÁT

Cuộc khảo sát GameCup 2010 đã nêu lên 18 câu hỏi cho bạn đọc bình chọn. Bên cạnh việc góp phần đảm bảo chất lượng dữ liệu ghi nhận, các câu hỏi cũng nhằm tìm ra các "phiên bản sự thật" về thị trường giải trí điện tử Việt Nam. Nói cách khác, kết quả GameCup 2010 là chuỗi 18 câu chuyện. Năm trong số đó là cơ sở để TGVT-PC World VN trao cúp GameCup 2010. Mười ba câu chuyện còn lại giúp chúng ta hiểu rõ hơn về thực trạng thị trường trò chơi điện tử Việt Nam.

Cuộc khảo sát nhắm đến một câu hỏi lớn: "Người tiêu dùng Việt Nam đang ưa chuộng trò chơi điện tử nào nhất?". Một người dùng bình thường sẽ có nhiều câu trả lời tương ứng với các hệ máy họ từng chơi qua. Kết quả GameCup 2010 cho biết các tựa game đang đứng đầu thị trường Việt Nam theo thể loại hay hệ máy.

MMORPG: 2D đầu bảng

Trong hạng mục "Trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG)", top 3 bao gồm Kiếm Thế, Võ Lâm Truyền Kỳ I cùng Thiên Long Bát Bộ cho thấy sự thắng thế của trò chơi 2D hay 2,5D với yêu cầu cấu hình máy tính phổ thông. Xếp hạng 4 là Võ Lâm Truyền Kỳ II. Tuy vậy, cộng đồng MMMORPG 3D cũng không đến nỗi quá buồn khi đứng ở hạng 5, 6 lần lượt là Kiếm Tiên và Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada).

FPS Online: Đột Kích khẳng định ngôi đầu

Khi xã hội Việt Nam ngày càng quan tâm đến bạo lực trong game, chúng ta càng cần biết game giới Việt Nam ưa chuộng tựa game bắn súng trực tuyến nào nhất. Có lẽ không cần phải làm khảo sát chúng ta mới biết đến tính phổ biến của tựa game Đột Kích (Cross Fire). Tuy nhiên, bạn đọc bình chọn 1 lần nữa đã khẳng định Đột Kích là tựa game bắn súng trực tuyến được ưa chuộng nhất tại Việt Nam trên Biệt Đội (Sudden Attack) và Đặc Nhiệm (Special Force). Trong hạng mục này chỉ có 4 tựa game. Vì vậy, không có gì lạ khi Battle Star vừa được Asiasoft phát hành trong quí II 2010 giữ vị trí thứ 4.

Game thể thao trực tuyến: Audition đi đầu

Phân loại năm nay xếp các tựa game nhảy, ca nhạc và bóng đá trực tuyến vào cùng 1 nhóm. Với tính chất "thể thao" nổi trội hơn nên các tựa game này không nằm trong nhóm game phổ thông có thời lượng chơi ngắn (casual). Không có gì ngạc nhiên khi tựa game Audition bước lên vị trí đầu, trên Fifa Online 2 và Zing Dance sau khi đã có một bề dày thời gian phát hành tại Việt Nam.

Game giải trí thời lượng ngắn (casual): ZingPlay vượt lên đầu

Tuy "sanh sau đẻ muộn" nhưng ZingPlay với nhiều game nhỏ đậm chất Việt do studio miền Bắc của VNG phát triển đã nhận được số phiếu cao nhất, trên Boom Online và On Game. Đứng dưới top 3 lần lượt là Gunny Online và Boom Speed.

Webgame: Vua Pháp Thuật lên ngôi

Webgame là thể loại game phát triển khá rầm rộ tại thị trường Việt Nam từ 2009 đến nay. Điều bất ngờ là tỉ lệ phiếu bầu làm tròn của Vua Pháp Thuật và Linh Vương đều bằng nhau. Tuy nhiên, phần thắng cuối cùng thuộc về Vua Pháp Thuật do có số phiếu tuyệt đối cao hơn. Anh Hùng Online xếp thứ 3.

Hệ PC: Call of Duty Modern Warfare 2

Ý kiến bạn đọc đã bị "giằng xé" giữa khá nhiều lựa chọn khi được hỏi về tựa game yêu thích nhất trên hệ máy lâu đời này. Với tỉ lệ phiếu bầu 17%, tựa game bắn súng Call of Duty: Modern Warfare 2 đã vươn lên bị trí số 1, bỏ lại đằng sau Dragon Age: Origins với 11% và The Sims 3 với 8%.

Hệ PlayStation 3: Fifa Soccer 10

Oai là như thế trên hệ PC nhưng Call of Duty: Modern Warfare 2 lại vắng bóng trong top 3 của hệ PlayStation 3. Chào mừng 3 gương mặt mới nhưng cũng "cũ xì": đứng đầu Fifa Soccer 10, thứ 2 Final Fantasy XIII và thứ 3 là God of War III.

Hệ Xbox 360: Fifa Soccer 10

Lần này, Call of Duty: Modern Warfare 2 lại leo lên được vị trí thứ 3. Đứng trên vai "hắn" là Final Fanatasy XIII; còn trên đỉnh là Fifa Soccer 10.

Hệ Wii: Pro Evolution Soccer

Một điều đáng ngạc nhiên là làng thể thao điện tử Việt Nam với Tô Trung Hiếu 2 lần vô địch WCG Asia 2010 chỉ bầu cho tựa game Fifa trên hệ PC với tỉ lệ rất thấp. Nhưng nhìn qua 2 hệ console PlayStation 3 và Xbox 360 thì Fifa Soccer 10 lại chiếm vị trí áp đảo. Trên hệ Wii, người dùng Việt Nam lại vẫn chuộng môn thể thao vua nhưng với tựa game khác – Pro Evolution Soccer. Tiếp sau lần lượt là các tựa game chơi nhạc: Guitar Hero 5 và The Beatles: Rock Band. Rất tiếc, dường như các game thủ Wii tại Việt Nam đã hết chuộng anh chàng Mario.

Hệ DS: Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Nhưng anh ấy đã trở lại. Với 22% phiếu bầu, tựa game Mario & Luigi: Bowser's Inside Story đã vượt qua Pokemon SoulSilver HeartGold ở vị trí thứ 2 và Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride ở vị trí thứ 3.

Hệ PSP: Fifa Soccer 10

Môn thể thao vua lại tiếp tục gây sóng gió trên nền cầm tay PSP với vị trí dẫn đầu. Trò chơi kinh điển xếp gạch Tetris đứng thứ 2 và thứ 3 là một game đấu võ Tekken 6.

Hệ iPhone: The Sims 3

Kể từ khi trình làng iPhone đã trở thành một hệ máy chơi game ưa chuộng. Cuộc đua thứ hạng trên iPhone thật sát sao, The Sims 3 chiếm 11% phiếu bầu về nhất; Rock Band tuy cùng tỉ lệ 10% với Plants vs. Zombie nhưng do hơn số phiếu tuyệt đối nên về nhì.

Game thể thao điện tử (e-Sports): DotA

Có đến 11 tựa game e-Sports được cộng đồng đưa vào bình chọn trong hạng mục này. Với sự trỗi dậy gần đây của môn DotA cùng thành công của vang dội của Stars Boba trên đấu trường quốc tế, tựa game này được bầu chọn nhiều nhất là điều dễ hiểu. Nhưng điều cảm động là Warcraft III: Frozen Throne – một tựa game chiến lược thời gian thực đã bị loại bỏ khỏi nhiều giải đấu nội địa – vẫn được đông đảo cộng đồng thể thao điện tử bình chọn ở vị trí thứ 3. Vị trí thứ 2 còn lại: Counter Strike.

"SOI GƯƠNG" THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM

Kết quả GameCup 2010 phản ánh tương đối chính xác thị trường Việt Nam cũng như giúp những ai quan tâm trả lời khá nhiều câu hỏi.

Nhìn chung tất cả các game lọt vào top 3 đều thể hiện xu hướng chơi game lành mạnh bên cạnh 3 trò chơi bắn súng trực tuyến đã được cấp phép, game thể thao điện tử Counter Strike cùng Call of Duty: Modern Warfare 2.

Trong khuôn khổ bài viết này, TGG không thể đăng tải tất cả các số liệu của GameCup 2010. Các cá nhân, tổ chức quan tâm có thể liên hệ với tòa soạn để có thêm thông tin.

THẾ GIỚI VI TÍNH

NGƯNG HOẠT ĐỘNG 7 GAME ONLINE

NĂNG LỰC NHÀ PHÁT HÀNH?

THỊ TRƯỜNG GAME ONLINE VIỆT NAM LẠI RỘ LÊN VỚI VIỆC CÔNG TY VTCZ-ONE "ĐÓNG CỬA" XÍCH BÍCH ONLINE SAU 6 THÁNG PHÁT HÀNH, ĐƯA SỐ ĐẦU GAME ONLINE NGƯNG HOẠT ĐỘNG LÊN CON SỐ 7 TRONG 7 THÁNG CỦA NĂM 2010. CỘNG ĐỒNG GAME THỦ THÊM BỨC XÚC TRƯỚC DIỄN BIẾN CÙNG NHAU "THOÁI LUI" ĐÓ, BẰNG CÂU HỎI VỀ NĂNG LỰC CỦA CÁC NHÀ PHÁT HÀNH.

VÌ AI NÊN NỖI?

Xem lại tuyên bố ngưng phát hành game của cả 7 trò game "đóng cửa", giải thích của các nhà phát hành trong nước là đối tác nước ngoài không nối kết tiếp dịch vụ với họ nữa. Bên cạnh lý giải của TAAN Online là do nhà phát hành dừng dịch vụ trên toàn cầu, 6 game kia đều viện rằng hợp đồng game hết hạn, đối tác không cập nhật phát triển game, và không tìm được tiếng nói chung khi game đã "èo uột".

Các nhà phát hành cũng nêu rõ, động lực quan trọng để các game được duy trì là hoạt động của cộng đồng game thủ trong đó. Những hoạt động này cơ bản thể hiện ở lượng người chơi đông hay không, sự ủng hộ dịch vụ game như "nói không" với hack, bot... ra sao, và nhất là lượng thẻ nạp vào để duy trì kinh phí cho game thế nào. Đáng tiếc là hầu hết các game hiện nay đều phải đối mặt với sự thiếu tích cực của game thủ ở những yếu tố này.

Thậm chí 1 đại diện phát hành game còn bày tỏ, cộng đồng game thủ cần xem lại chính mình bởi đã "nhiễm quá sâu quan niệm miễn phí", đến mức hiểu lệch cả khái niệm "miễn phí giờ chơi" là không nạp thẻ để chơi nữa. Đối với mọi hình thức "thu phí qua cash shop", đông đảo game thủ hết sức lên án và bài xích, dùng cả từ ngữ nặng nề như "hút máu", "bóp cổ"... mà quên rằng một khi nhà phát hành không có nguồn thu, việc duy trì dịch vụ là không thể!

Lượng game online phát hành ngày càng nhiều, tạo sự cạnh tranh, bất đồng và thiếu điều tiết giữa các nhà phát hành với nhau, cũng là 1 điểm lý giải sự suy sụp nhanh chóng ở các game vừa qua. Đến nay, thị trường game online trong nước đã có hơn 60 sản phẩm, trong khi lượng game thủ thực tế tham gia ở từng game lại chưa hẳn khả quan. Người ta dễ thấy sự chuyển đổi liên tục game thủ giữa các đầu game, do quyền lựa chọn của họ quá thoải mái. Do đó, lượng game thủ tính trên tổng các game là con số ảo rất lớn, cần phải điều tra nghiêm túc và toàn diện mới thấy rõ. Mà nhà phát hành hiện nay lại chủ yếu mở thêm các game mới dựa trên con số ảo ấy, nên rõ ràng cơ hội cho các dịch vụ khá bấp bênh.

Chính vì những khó khăn ấy mà các nhà phát hành phải đổi cách thức hợp tác với đối tác bên ngoài. Rõ nét nhất, là thay cho các hợp đồng ký có thời hạn dài (2 – 3 năm) như Cửu Long Tranh Bá, PTV, họ chuyển qua ký tạm thời các bản thử nghiệm ngắn hạn nhằm thăm dò tâm lý game thủ, như ở các game TAAN, Xích Bích Online... Một khi tín hiệu thu về là bất lợi, họ lập tức "khép cửa" để không chịu lỗ dài lâu, khiến xu thế các game "vừa khai sinh đã tắt thở" trở thành mối đe dọa thường xuyên hơn.

NHÀ PHÁT HÀNH Ở ĐÂU?

Tuy nhiên, ẩn sau những lý do ấy, câu hỏi chính của các game thủ trên các diễn đàn, là vai trò nhà phát hành ở đâu? Có phải họ "vô tội" khi các nguyên nhân đều đến từ đối tác bên ngoài và cộng đồng game thủ bên trong không ủng hộ, thiếu liên kết hay chưa tích cực đóng góp?

Một giám đốc doanh nghiệp phát hành game online đã "giải nghệ" tâm sự, thực tế không thể khác, là năng lực các nhà phát hành trong nước hiện nay còn yếu kém, đặc biệt về nhân lực. Có 3 điểm minh chứng điều ấy. Thứ nhất là tất cả nhân lực, kể cả nhân sự cao cấp ở các nhà phát hành, đều chưa được đào tạo chuyên môn bài bản về phát triển, đầu tư game, bởi Việt Nam chưa có ngành đào tạo công nghiệp game, các mảng đào tạo CNTT vẫn đặt game ra ngoài khung giáo án. Thứ hai là mặc cảm về công việc đang làm ở những nhân lực của nhà phát hành trong nước còn lớn; không ít nhân sự có tài chỉ xem game là điểm dừng tạm thời chứ chưa tự tin đeo đuổi, chọn là mục tiêu nghề nghiệp vì... xã hội đang bài xích quá. Thứ ba, là sức đầu tư của các nhà phát hành, trực tiếp về tài chính cho các sản phẩm dịch vụ game online còn hạn chế, chỉ nhằm khai thác những điểm có lợi hơn là xây dựng các chiến lược dài hơi.

Chính 3 lý do "không có người nắm chắc chuyên môn, không có người tâm huyết hành động, và không có tiền đầu tư bền vững", mà có thể cắt nghĩa tại sao các dịch vụ hỗ trợ trong các game online hiện nay đều khập khiễng. Tại 7 game đã đóng cửa, có thể thấy sự lệ thuộc hoàn toàn vào hỗ trợ của đối tác bên ngoài. Trong khi, các đối tác đó là những nhà phát hành nhiều sản phẩm cùng lúc, không thể giành nhân lực hỗ trợ cho 1 sản phẩm đã bán, thậm chí bắt đầu lạc hậu về công nghệ. Một chuyên gia phần mềm góp ý: "Điều này cũng đơn giản như đội ngũ nhân sự của Microsoft với các phiên bản Windows, nếu họ cứ phải đi sửa lỗi những bản Win cũ thì lấy đâu ra người làm phiên bản mới. Mà game online lại là phần mềm mở, có tính kế thừa từ thực tế rất cao, nên nhà phát hành nào tổ chức được nhân lực hỗ trợ, sửa lỗi, chủ động phát triển các điểm mới trong game, thì mới có thể duy trì dịch vụ lâu bền".

CHỈ CÓ THỂ ĐI TỪ CỘNG ĐỒNG

Theo ông Nguyễn Bình Hà, giám đốc sản phẩm game Xích Bích online (VTCZ-One), những cái chết của game online trong bối cảnh nhà phát hành còn nhiều hạn chế hiện nay là khó tránh khỏi. Thậm chí với tốc độ tranh đua thêm game vào thị trường, "quân số game over" có thể sẽ còn tăng lên. Do đó, cần một sự vận động tốt hơn từ cộng đồng mới thay đổi được nguy cơ ấy.

Khái niệm cộng đồng này được mở rộng gồm cả những nhà phát hành lẫn số đông game thủ, mà cơ sở nối kết là Hiệp hội Phần mềm Việt Nam (VINASA). Chỉ có thông qua Hiệp hội, các nhà phát hành mới tìm thấy tiếng nói chung trong quy trình lựa chọn những sản phẩm mới một cách an toàn hơn, hay hướng đến xây dựng các tiêu chí chất lượng game để kiến nghị nhà quản lý có sự đánh giá kiểm soát chính xác và công bằng.

VINASA cũng là cầu nối dư luận xã hội với các nhà phát hành, giúp giảm đi quan điểm bài xích game như đã diễn ra để cộng đồng xã hội có cái nhìn khách quan hơn, kể cả về đào tạo nhân lực nền công nghiệp game online. Thông qua hiệp hội, các game thủ cũng có thể hướng đến thành lập 1 mô hình câu lạc bộ, để có tiếng nói chung bảo đảm quyền lợi và trách nhiệm người chơi game.

Nhờ tổng hòa những quan hệ tương tác ấy, nhà phát hành sẽ có được những thông tin tốt nhất, giúp định hướng hợp lý các vấn đề tổ chức dịch vụ, phát triển sản phẩm, tìm kiếm sử dụng nguồn nhân lực... Theo đó, mạch sống của những game online trong tương lai mới có thể trở nên bền vững hơn!

THANH NGUYÊN

QUẢN LÝ GAME ONLINE: CẦN ĐIỀU CHỈNH TỪ CỘNG ĐỒNG!

THÁNG 7/2010 ĐÃ TRỞ THÀNH MỐC ĐÁNG NHỚ CỦA CỘNG ĐỒNG GAME THỦ VIỆT NAM, KHI HỌ PHẢI LIÊN TIẾP ĐÓN NHẬN CÁC SỰ KIỆN XẢY RA QUANH VẤN ĐỀ QUẢN LÝ, KIỂM SOÁT TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN (GAME ONLINE). TỪ QUỐC HỘI ĐẾN PHIÊN HỌP CỦA CHÍNH QUYỀN CÁC THÀNH PHỐ LỚN TRONG NƯỚC, NHỮNG ĐÁNH GIÁ, NHÌN NHẬN CỦA CÁC NHÀ QUẢN LÝ ĐỀU QUI KẾT NHIỀU ĐIỂM XẤU CHO HOẠT ĐỘNG GAME ONLINE, YÊU CẦU PHẢI ÁP ĐẶT NHỮNG THANG KIỂM SOÁT KHẮT KHE NHẤT.

Phản ứng lại những đánh giá về tệ nạn game online, cũng như các biện pháp, yêu cầu tăng cường kiểm soát hành vi của các game thủ và kiểm soát tốt hơn về chất lượng các dịch vụ game online, chỉ trong chưa đầy 2 tuần đầu tháng 7/2010, đã có hàng chục bài viết, hàng trăm ý kiến do các game thủ đưa ra tại các diễn đàn tranh luận. Chỉ riêng việc đăng tải văn bản đề nghị tự phân loại hành vi bạo lực trong game online mà Sở TT-TT TP.HCM gửi đến 14 nhà phát hành trong nước, đã thu lại cho trang điện tử GameK hơn 240 ý kiến phản hồi, chưa kể hàng chục mục tranh luận nảy sinh lây sang các diễn đàn khác. Tất cả đều là của game thủ và đều không đồng thuận với thang điểm do nhà quản lý đưa ra bởi theo họ "quá khắt khe và thiếu thực tế".

Nhiều game thủ nhìn nhận, so với thời điểm 2005, khi lần đầu tiên báo chí "tấn công" vào game online, hiện nay tình hình đã khác trước. Thay vì chỉ có 1 nhóm game thủ ít ỏi của vài game phát hành lúc đó, cộng đồng game thủ hôm nay đã lên con số hàng triệu. Họ cũng đã có những phân lọc khác nhau và sự nhận thức khác nhau trong việc tiếp cận game online cũng như xây dựng một môi trường cộng đồng game online. Trong đó, không ít game thủ đã vượt qua độ tuổi 16 nên hoàn toàn tự chủ được nhận thức về game online.

Trong khi đó, nhiều tờ báo, ý kiến đánh giá vẫn chỉ tập trung vào một số đề tài phản ánh hiện tượng mê game từng nêu lên từ năm 2005: game thủ nhỏ tuổi chơi thâu đêm ở các tiệm Internet, học sinh bê trễ học hành vì sa đà vào game. Sự phản ánh ấy, theo các game thủ là thiếu thực tiễn và áp đặt một chiều chưa khách quan. Vì thế, họ kiến nghị cơ quan chức năng không nên chỉ dựa vào một số thông tin để đặt ra yêu cầu kiểm soát gắt gao, mà bỏ qua những điểm tích cực, hướng phát triển đúng của mảng game online, nếu nhận được những can thiệp điều chỉnh, hỗ trợ tốt của xã hội.

Phân loại game: Nên có tư vấn khách quan

Theo các game thủ, để có sự kiểm soát tốt và rõ ràng, cần có sự phân loại đúng mức độ và tính chất các game online phát hành trong nước. Việc này cần được thực hiện bởi 1 tổ chức xã hội và khoa học khách quan, tư vấn nghiêm túc cho nhà quản lý về những biểu hiện tốt xấu từ game online. Hiện tại, tổ chức có thể tính đến chính là Hiệp hội Phần mềm Việt Nam (VINASA), phối hợp với một số nhà khoa học về tâm lý, xã hội học. Tốt nhất nên có các hội thảo, trao đổi, góp ý một cách khoa học, minh bạch về thực tiễn game online, để Hiệp hội đúc kết thông tin, kiểm chứng qua các nhà phát hành game và đưa ra 1 thang điểm các yếu tố cần kiểm soát trong game online.

Một khi Hiệp hội và các nhà khoa học đã có sự đệ trình thỏa đáng về thang điểm ấy, nhà quản lý chỉ cần cân nhắc phê duyệt. Đây cũng là biện pháp một số nước như Nhật Bản, Mỹ... đã làm, tạo nên 1 hệ thống phân loại game hợp lý với mục đích cảnh báo cộng đồng. Điều này tốt hơn rất nhiều so với cái gọi là "nhà quản lý dài tay" đặt ra các tiêu chuẩn kiểm soát.

Kiểm soát thời lượng online: Cần chú ý đến kỹ thuật

Trong dự thảo quản lý game online sắp ban hành, cũng như thông tư 60 trước đây, yêu cầu giới hạn giờ chơi game được đặt ra khá chi tiết. Cụ thể với người chơi game, thời gian để tham gia vào 1 trò chơi trực tuyến từng quy định là 5 giờ, dự kiến sắp đến sẽ giảm tiếp còn 3 giờ với các game nhập vai. Với các nhà phát hành, dự thảo mới đề nghị áp dụng tắt server sau 22 giờ đêm.

Tuy nhiên, các game thủ đã chứng minh những giải pháp đó hoàn toàn không thực tế và "bị qua mặt dễ dàng". Việc giới hạn giờ chơi của 1 game thủ nhằm giúp game thủ đó cân bằng được thời gian sinh hoạt, tránh mọi tổn thất tâm lý và sức khỏe sau đó. Nhưng khi game thủ cùng lúc chơi từ 2-3 game, thì hậu quả chơi game miệt mài vẫn có thể xảy ra. Hơn nữa, việc can thiệp giới hạn giờ chơi còn đi ngoài tầm kiểm soát của các nhà phát hành do họ không thể tự điều chỉnh kỹ thuật game. Đồng thời, vì lợi nhuận, họ có thể "thỏa hiệp" với người chơi để lách các điểm giới hạn. Những tiệm Internet công cộng cũng như vậy; ngoài ra để giữ khách trong quán, họ đâu nhất thiết chỉ có game, mà còn cả 1 hành lang thông tin rộng lớn trên mạng, với những dịch vụ phim ảnh online, chat chit miễn phí. Yêu cầu tắt server game cũng không thể tạo ra điều tích cực nào, ngoài việc mở cơ hội cho các game thủ đổ qua các server nước ngoài, hay lạm dụng dịch vụ công nghệ số khác, kể cả phim ảnh đồi trụy.

Ý kiến của các nhà phát hành và các game thủ là nên chú ý phương diện kỹ thuật trong kiểm soát thời lượng online của các cư dân mạng, không chỉ có game thủ. Tập trung những điểm xấu theo phản ánh của cộng đồng chỉ là những tiệm Internet mở qua đêm. Vậy tại sao không sử dụng phương án tắt đi tín hiệu Internet ở các tiệm này theo thời gian quy định, vừa dứt điểm các dịch vụ online, tự động buộc các tiệm đóng cửa đúng giờ, vừa tránh lãng phí cho xã hội khi phải huy động nhiều lực lượng chức năng đi kiểm soát?

Điều chỉnh hành vi game thủ: Cộng đồng góp sức

Ai cũng có thể thấy, nhóm đối tượng chính phải được điều chỉnh hành vi game online là giới trẻ độ tuổi dưới 18. Những đối tượng lớn tuổi hơn, là những công dân có đầy đủ trách nhiệm và ý thức xã hội rồi, sẽ phải tự chịu trách nhiệm lấy, chứ không thể yêu cầu xã hội tiếp tục làm "vú em" để bảo vệ họ. Cho nên, các giải pháp điều chỉnh hành vi game thủ với mục đích giới hạn sự quá đà, hoàn toàn chỉ giành cho những đối tượng trẻ dưới 18 tuổi.

Đối với những đối tượng này, trước tiên cần sự can thiệp, giáo dục của gia đình và nhà trường, những môi trường quan trọng nhất điều chỉnh nhận thức của giới trẻ, chứ không thể đổ lỗi cho những lý do khác. Một khi cha mẹ đã lơ là việc quan tâm chăm sóc con cái, thì giới trẻ không chỉ có nguy cơ sa đà vào game online, mà bất kỳ dịch vụ và nguy cơ tệ nạn nào cũng có thể lôi kéo. Do đó, việc có mặt phụ huynh để uốn nắn, có trách nhiệm điều chỉnh hành vi chơi game của giới trẻ là nền tảng cơ bản nhằm cải thiện tình hình. Ở một số quốc gia, biểu hiện quá đà trong 1 hành vi nào đó của trẻ sẽ được quy trách nhiệm về cho cha mẹ hay người giám hộ, có cả chế tài xử phạt nghiêm túc để buộc các bậc phụ huynh phải chú tâm hơn trong việc dạy dỗ con cái.

Về góc độ cộng đồng xã hội, những hành vi của các cá nhân game thủ sẽ được điều chỉnh tốt hơn khi nằm trong 1 nhóm cộng đồng. Đây là lý do để gần đây, một số ý kiến đề nghị thành lập mô hình câu lạc bộ game thủ Việt Nam thuộc VINASA lại được nhắc đến, như đã từng nêu lên cách đây hơn 3 năm. Với mô hình câu lạc bộ, các game thủ sẽ có được 1 tổ chức đại diện chính đáng cho quyền lợi và trách nhiệm của họ, qua đó có sự tự động điều chỉnh hành vi một cách hợp lý. Đơn cử giới hạn giờ chơi 5 giờ khi đưa ra theo luật sẽ dễ bị lách, trong khi đó là điều khoản phải chấp hành cho các thành viên câu lạc bộ game thủ, thì kết quả sẽ khác. Mà các game thủ sẽ sẵn sàng tham gia câu lạc bộ này, khi thông qua câu lạc bộ họ được tham dự các sự kiện hội họp, các giải thi đấu quy mô, các sự kiện khuyến mãi, tặng thưởng từ các nhà phát hành...

Bằng biện pháp tự dùng cộng đồng điều chỉnh hành vi cộng đồng, các nhà quản lý sẽ đạt được mục tiêu kiểm soát mà không phải tốn kém quá nhiều công sức, giấy mực tranh luận hay các văn bản pháp lý quá nặng nề. Trong khi đó việc các game thủ tự động điều chỉnh hành vi giữa cộng đồng của mình lại hoàn toàn có tính nhất trí cao hơn là bị buộc tuân thủ luật!

NGUYỄN ĐỨC

Game và cuộc sống lạc quan, sẻ chia

Cộng đồng game thủ chơi Võ Lâm Truyền Kì (VLTK) không ai không biết đến Nguyễn Duy Cường, với nhân vật Cái Bang cấp 165 vang danh khắp server Hoa Sơn và Lương Sơn. Cường sinh ra và lớn lên ở Nha Trang. 19 tuổi, anh bị tai nạn và cụt mất đôi tay. Tật nguyền nhưng Cường không để sự mặc cảm bóp nghẹt mình. Những ngày đầu, Cường phải chơi game qua bàn phím, đau như hai cánh tay cụt. Nhưng anh biết, nỗi đau dày vò thể xác đó là sự rèn luyện ý chí nếu vượt qua nó. Và anh đã làm được, nhờ đó cảm thấy được khích lệ và sống lạc quan. Ban ngày anh làm việc chăm chỉ, tối về chơi game giải trí, trở thành tấm gương cho những game thủ khác. "Game như là cuộc sống thứ hai để tôi thể hiện mình. Chơi game thành công khích lệ tôi trong công việc hàng ngày", Cường chia sẻ.

Tuổi ngoài 50, nhưng từ ngày chơi game online (GO), anh Hồ Vĩnh Khánh nghiệm ra một điều: "GO xua đi sự khác biệt về đẳng cấp, tuổi tác. Con người dễ dàng thông hiểu và tha thứ cho nhau hơn". Trong nhân vật Lâm Tuyết Nhạn phái Nga Mi của game, anh Khánh đã chơi đến bậc "khủng" 168. Anh thường xuyên tư vấn, hướng nghiệp, giải đáp những vướng mắc trong cuộc sống hàng ngày cho nhiều game thủ trẻ nên được họ tin cậy. "Tôi có thể kết bạn cùng những người đồng tuổi, những người nhỏ hơn và cả những game thủ còn là học sinh để có thể chia sẻ, đưa ra lời khuyên với họ, một điều mà trong cuộc đời thực rất khó để làm được", anh bộc bạch.

CỘNG ĐỒNG GAME THỦ LUÔN TIỀM TÀNG NHỮNG MẦM XANH, NÓI NHƯ TIẾN SĨ JANE MCGONIGAL THUỘC HỌC VIỆN VÌ TƯƠNG LAI (MỸ): "CON NGƯỜI TRONG GAME CỦA CHÚNG TA SẴN SÀNG GIÚP ĐỠ MỌI NGƯỜI NGAY KHI HỌ NHỜ VẢ."

NGHĨA HIỆP ẢO NẢY MẦM XANH TRONG ĐỜI

Này mầm xanh trong đời

Theo thống kê, Việt Nam hiện có khoảng 12 triệu game thủ. Sân chơi của họ, ngoài game, còn là những cuộc họp mặt offline giao lưu chia sẻ kinh nghiệm sống, học tập, hoặc tương trợ nhau, giúp nhau gỡ rối.

Nếu chúng ta đổ lỗi cho game và những người chơi game một cách phiến diện thì câu chuyện sau đây là một minh chứng thực tế hùng hồn rằng, thế giới GO có những khoảng sáng tình người tinh khôi và nhân bản. Ngày 28/5 vừa qua, khi bài viết "Xin cộng đồng cùng góp lửa yêu thương" đăng tải trên website của VLTK kêu gọi game thủ ra tay nghĩa hiệp giúp đỡ bé Nguyễn Kiều Phụng Uyên mới 10 tháng tuổi đã bị bệnh tiểu đường và nhiễm trùng đường ruột nặng đến mức không thể ăn uống và đang từng ngày lịm đi. Bố mẹ bé Uyên từng là game thủ VLTK, nhờ đó thông tin bệnh tật của bé Uyên đã nhanh chóng được cộng đồng biết đến. Và không ai nhanh hơn chính 25 game thủ VLTK trong bang phái Minh Giáo, họ đã có cuộc họp mặt tại phòng máy Game Zone - Số 45, Ngô Quyền, Q. 10, TP. HCM hai ngày sau đó để đấu giá các vật phẩm game quyên góp tiền cứu chữa bé Uyên. Từng món đồ mà dân chơi game quí như vàng, cứ lần lượt được quyên vào để đấu giá, góp dần được 22 triệu đồng. Các game thủ còn góp tiền mặt được hơn 10 triệu đồng nữa. Tất cả chỉ nhằm một mục đích cứu bé Uyên để em được sống với tuổi thơ trong trẻo và vui tươi như bao trẻ em khác.

Thế giới GO được cho là ảo, nhưng lại rất thật với những mầm xanh tình người nẩy mầm trong đời thực.

Những game thủ, họ mạnh mẽ chính nhờ tính cộng đồng rộng lớn chung tay làm việc thiện. Anh H, một game thủ chơi Thiên Long Bát Bộ, từng làm bác sĩ nhưng sau này chuyển sang mở công ty. Thế nhưng mỗi năm đều đặn 2-3 lần, anh lại tập hợp anh em game thủ và quyên góp tiền quà đi về các địa phương giúp đỡ đồng bào gặp khó khăn, hoạn nạn. Gần đây nhất, anh dẫn đầu nhóm 24 game thủ đến xã Thái Lai, huyện Bình Đại, tỉnh Bến Tre tặng quà, khám bệnh và phát thuốc miễn phí, tặng nhà tình thương… Mọi hành động nghĩa cử anh đều không từ chối, nhưng lại kiên quyết nói không với việc nêu tên trên báo.

Hãy ươm thêm nhiều mầm xanh

Những game thủ như H, như anh Khánh, anh Cường và nhóm Minh Giáo…, luôn có mặt trong số 12 triệu game thủ tại Việt Nam. Những con người như vậy luôn có chỗ đứng vững vàng trong cộng đồng GO và chính họ tạo ra sức hút với bạn bè và cộng đồng.

MỘT BẠN ĐỌC

"THÀNH BẠI CỦA TỰA GAME CHIẾN THUẬT NHẬP VAI NÀY HOÀN TOÀN PHỤ THUỘC VÀO ĐIỀU MÀ GAME THỦ MONG TÌM THẤY KHI TRẢI NGHIỆM NÓ: NHỮNG TRẬN ĐÁNH NẢY LỬA VÀ GAY CẤN HAY MỘT CÂU CHUYỆN HÀI HƯỚC MANG ĐẬM TÍNH GIẢI TRÍ THUẦN TÚY, NHẸ NHÀNG..."

Silent Dreams là một công ty phát triển game có tuổi đời còn rất trẻ, được thành lập vào mùa hè năm 2006. Đội ngũ chủ chốt của công ty là chủ tịch kiêm giám đốc khâu sáng tạo Rayk Kerstan, trưởng nhóm lập trình Carsten Edenfeld vốn không phải ai xa lạ vì họ đã từng chịu trách nhiệm phát triển dòng game Gothic nổi tiếng. Tách ra tạo dựng một đế chế riêng, đội ngũ nhân viên của Silent Dreams mong muốn sẽ tạo dựng nên những tựa game mới lạ, chỉ mang phong cách của riêng họ và một trong những sản phẩm đầu tay đã được ra mắt công chúng đầu tháng 7 này. Đó là Grotesque Tactics : Evil Heroes (EH), tựa game pha trộn nhiều thể loại nhưng yếu tố chủ đạo của nó lại chính là sự hài hước nhằm mang đến cho bạn những phút giây giải trí đúng nghĩa. Hãy cùng xem liệu Silent Dreams có thể ăn mừng chiến thắng với lần xuất quân đầu tiên của mình hay không.

Câu chuyện trong EH bắt nguồn từ vương quốc của vinh quang (Kingdom of Glory) với nhân vật chính là một thanh niên trói gà không chặt mang tên Drake. Chàng ta có hoài bão rất lớn trong việc phụng sự vương quốc nhưng lại bị đánh trượt ở cuộc thi tuyển người vào học viện quân sự, nguyên nhân chỉ vì Drake từ chối tham gia vào một trận đánh thực tế khi giai đoạn huấn luyện kĩ năng vẫn chưa kết thúc. Đồng thời cũng do tài đánh đấm của anh chàng quá tệ, Drake không thể chiến thắng nổi vài tên yêu quái nấm lùn – sinh vật yếu nhất trong các loại quái vật. Tuy vậy ít ai ngờ rằng việc thất bại trong kì tuyển binh lại là bước ngoặt thay đổi hoàn toàn cuộc đời anh. Quân đội sau đó không lâu đã đại bại trước Dark Church – một thế lực tà ác đang âm mưu chiếm đoạt toàn vương quốc, kinh hãi hơn là

GROTESQUE TACTICS : EVIL HEROES

PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH	
Silent Dreams		Tối thiểu	
PHÁT HÀNH		CPU	P4 2.0 Ghz
Silent Dreams		RAM	1GB XP / 2GB Vista, Win 7
THỂ LOẠI	Nhập Vai Chiến Thuật	VGA	256MB+
NGÀY PHÁT HÀNH	11/07/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP SP2/ Vista / Win 7
HỆ MÁY	PC	HDD	2 GB

việc hiệp sĩ thánh chiến Holy Avatar (HA) nổi danh với chiến tích tất chiến tất thắng cũng gục ngã trong trận giao tranh với Dawnclaude – thủ lĩnh cấp cao của Dark Church. Về phần Drake, sự tuyệt vọng và chán nản khiến anh nghĩ đến việc kết liễu cuộc đời mình bằng hình thức tủi nhục nhất – bị ăn thịt bởi những cây nấm đã làm bẽ mặt anh trong cuộc thi. Cùng lúc đó, 2 gã lính già còn sống sót sau cuộc đại chiến thất thểu đi đến và cũng có ý định quyên sinh. May thay Holy Avatar đột ngột xuất hiện và đã làm "công tác tư tưởng" giúp 3 người họ tỉnh ngộ, Drake nhận thức được giá trị bản thân và quyết cùng Holy Avatar chiêu mộ binh sĩ nhằm chống lại Dark Church. Trớ trêu rằng trai tráng khỏe mạnh đều vong mạng ngoài sa trường và họ buộc phải sử dụng một lực lượng bất đắc dĩ khác để thay thế: những tên đạo chích và những cô thiếu nữ chân yếu tay mềm …

VUI NHỘN NHƯNG ĐƠN ĐIỆU

EH là sự pha trộn quen thuộc giữa thể loại nhập vai và phong cách chiến thuật theo lượt, bạn có thể tìm thấy những nét tương đồng về lối chơi ở nhiều tựa game khác như Heroes of Might & Magic hay King's Bounty. Tuy nhiên ấn tượng ban đầu khi đến với EH có thể không tốt lắm do khâu giới thiệu cốt truyện và tuyến nhân vật chẳng có gì nổi bật. Mô típ một anh chàng vụng về bỗng sau biến cố nhỏ lại trở thành đấng cứu thế đã quá cũ, khác biệt ở đây là EH đã lồng vào đó một chút hương vị hài hước theo cách rất riêng chỉ có ở Silent Dreams. Mỗi nhân vật sẽ có tính cách riêng biệt, Drake tuy diện một bộ cánh khá ngầu và tư thế đứng lãng tử nhưng lại luôn mang vẻ mặt sầu thảm, ngô ngố của kẻ tự ti chiến bại. Tuy vậy sức mạnh của anh chàng này đôi khi lại vượt trội hơn tất cả các thành viên khác và là một mũi nhọn không thể thiếu trên bàn cờ chiến thuật. Hiệp sĩ thánh chiến HA thì chẳng khác gì ngôi sao nhạc rock, ngoài bộ giáp sắt mang phong cách trung cổ ra thì những gì còn lại của anh ta đều khá tân thời: mái tóc dài vàng óng, cặp kính mát thời trang và luôn có một quầng sáng huyền ảo bao quanh. Chính những điểm này khiến HA trở thành tay chơi đa tình, được yêu mến cũng như thù ghét bởi hàng vạn trinh nữ trong vương quốc. Mỗi nơi anh ta đi qua đều tạo nên một làn sóng hâm mộ cuồng nhiệt không kém gì các tour lưu diễn của sao ca nhạc Hàn và nhiều tình huống éo le cũng bắt nguồn từ đây. Ngoài ra những nhân vật còn lại mà bạn sẽ gặp gỡ trên đường đi cũng ngộ nghĩnh và kì dị không kém, phần nào sẽ giúp chuyến phiêu lưu của Drake bớt nhàm chán hơn vẻ ngoài của nó.

Màn chơi trong EH gồm 2 thành phần: ngoại cảnh và khu vực di chuyển được (Movable Area – MA). Những khu vực này được phân thành các ô vuông nhỏ tượng trưng cho 1 bước di chuyển (step numbers - SN) của nhân vật. Ở chế độ bình thường bạn có thể tự do đi lại mà không cần quan tâm đến số SN này, chỉ khi bước vào các trận đấu (cũng diễn ra ngay trên MA) thì mỗi nhân vật sẽ có SN khác nhau tùy vào sức khỏe cũng như trang bị của chúng. Ngoài việc du ngoạn qua nhiều địa điểm khác nhau còn có nhiều nhóm quái vật đang chờ đón bạn và đây đó ở những góc khuất của bản đồ là những

ƯU

- Chất nhập vai phối hợp chiến thuật khá hài hòa.
- Nhiều tình huống vui nhộn.
- Thiết kế màn chơi tốt.

KHUYẾT

- Nhịp game chậm.
- Mật độ khung hình không ổn định.
- Hình âm trung bình.
- Còn nhiều lỗi nghiêm trọng ảnh hưởng đến quá trình chơi.

ESRB (NỘI DUNG)

- Ngôn từ bất kính nhẹ - Bạo lực theo trường phái hoạt họa - Ăn mặc "thiếu vải" - Hài hước

rương kho báu ẩn chứa các vật dụng hỗ trợ cho việc chiến đấu. Một trong những việc bạn phải làm thường xuyên chính là giao tiếp với với một lượng kha khá các nhân vật NPC và các đoạn hội thoại được xây dựng theo hướng đối đáp giống như những gì bạn từng thấy trong loạt game phiêu lưu lừng danh Monkey Island. Lời thoại được viết theo lối hài hước rất thú vị tuy nhiên nhiều đoạn hơi dông dài và càng về sau nó càng ít được chú ý bởi người chơi. Những tùy chọn trong các cuộc nói chuyện sẽ dẫn đến nhiều kết cục khác nhau, tương ứng bạn sẽ nhận được nhiều ưu đãi khác nhau từ phía các NPC, thể loại và số lượng vật dụng cũng tùy biến khá phong phú. Bạn sẽ phải tinh ý một chút khi đưa ra quyết định của mình vì đôi khi câu trả lời tiêu cực lại chính là đáp án chuẩn xác nhất.

Các trận đánh là yếu tố chính của EH nhưng lại mờ nhạt nhất. Nguyên nhân thứ nhất do diễn biến trận đấu diễn ra khá chậm, mặc dù có nút tăng gấp đôi tốc độ nhưng mọi thứ chỉ được cải thiện chút đỉnh. Vì thế hầu hết những trận giao tranh giữa nhóm của Drake với kẻ địch đều thiếu đi sự hoành tráng và sôi động vốn được thể hiện rất tốt ở những tựa game khác. Thứ hai là sự thiếu sót trầm trọng về số lượng kĩ năng đặc biệt của các nhân vật. Ngoài ngón đòn tấn công vật lý chính, Drake cùng bạn bè mỗi người chỉ sở hữu vài kĩ năng phụ và hiệu quả của chúng khi tác động lên đối phương chỉ ở mức trung bình. Tiếc rằng bạn không thể tự thực thi một số tuyệt chiêu thuộc loại "hàng độc" vì chúng chỉ xuất hiện rất ngẫu nhiên. Chẳng hạn đôi khi Drake bỗng cảm nhận được một luồng sinh lực tuôn chảy trong huyết quản và sức mạnh của anh chàng cùng đồng đội lập tức được gia tăng trong khoảng thời gian 3 lượt đi. Hay HA có biệt tài ru ngủ mọi người bằng những câu chuyện trên trời dưới đất, thật kì quặc khi chúng thường có tác dụng với những nhân vật của chúng ta thay vì bọn quái thú. Thứ ba là các chỉ số của nhân vật sẽ tự động điều chỉnh mỗi khi bạn lên cấp, vũ khí cũng như vật dụng chỉ có thể sử dụng cho các nhân vật nhất định thay vì trao đổi linh hoạt giữa các thành viên trong nhóm. Điều này làm tính chiến thuật giảm đi sự hấp dẫn khi người chơi không thể can thiệp hay tùy biến sức mạnh nhân vật theo ý họ. Tuy nhiên các con trùm lại khá hấp dẫn, nhất là những pha đụng độ với bè lũ Dark Church, một vài con sau khi bị đánh bại sẽ gia nhập hàng ngũ của Drake và sau này trở thành trợ thủ đắc lực trong những lần nhóm bị chia rẽ thành các nhóm nhỏ hơn. Ngoài ra các đòn tấn công thuộc tính của đối phương khá phong phú về cả chất lẫn lượng sẽ gây không ít khó dễ cho bạn trong quá trình chơi. Nhìn chung ngoài một vài điểm sáng trên thì lối chơi của EH rất bình thường và chưa đủ thực lực để sánh vai các tên tuổi đình đám khác trong làng game chiến thuật như King's Bounty hay Fire Emblem.

NGHE NHÌN TRUNG BÌNH

EH có thiết kế màn chơi khá phong phú, từ những khu rừng và bản làng tuyệt đẹp dưới ánh nắng chói chang cho đến những hầm ngục tăm tối luôn mời gọi người chơi khám phá. Ngoại cảnh được xây dựng theo trường phái hoạt họa, tuy đẹp nhưng do có quá nhiều hiệu ứng blur khiến người chơi rất nhanh bị lóa mắt. Vẻ ngoài nhân vật chấp nhận được nhưng diễn hoạt của chúng hơi thô cứng, thiếu sự mềm mại cần thiết. Hình avatar đại diện cho nhân vật trong các đoạn hội thoại khá xấu dù đây là chủ ý của nhà phát triển. Đáng phàn nàn nhất ở khâu đồ họa chính là sự sụt giảm về mật độ khung hình diễn ra rất thường xuyên dù game đòi hỏi cấu hình máy thuộc loại "bèo". Bên cạnh đó phát sinh một số lỗi xử lý hình ảnh khiến game bị crash đột ngột, nhiều khi làm gián đoạn quá trình chơi đang đến lúc cao hứng của game thủ.

Chất âm của EH tạm được nhưng đến mức các fan của thể loại nhập vai sẽ phải hát vang những khúc ballad trong game suốt hàng ngàn năm sau theo quảng cáo từ nhà phát triển thì hơi quá cường điệu vì nhiều đoạn nhạc nền khá buồn ngủ và không hề có một đoạn lồng tiếng nào để truyền cảm hứng cho các đoạn hội thoại. Hiệu ứng các âm thanh chiến trận thể hiện khá đầy đủ nhưng chúng lặp lại quá nhiều nên bạn sẽ cảm thấy hơi khó chịu nếu chơi trong thời gian dài.

TÙY VÀO "KHẨU VỊ" GAME CỦA BẠN

Sản phẩm đầu tay chắc chắn sẽ có nhiều sai sót khó tránh khỏi. Một cốt truyện dí dỏm, hình ảnh tươi sáng cùng tạo hình nhân vật ngộ nghĩnh, EH hầu như đã hội tụ đủ những yếu tố thuận lợi cơ bản để tạo nên một tựa game tốt. Thế nhưng thành công của EH lại hoàn toàn phụ thuộc vào điều mà game thủ mong tìm thấy khi trải nghiệm nó. Bạn trông chờ những trận cận chiến gay cấn, các màn đấu phép rực sáng cả màn hình thì chớ nên kì vọng nhiều ở EH. Ngược lại nếu bạn đến với EH để tìm những giây phút chơi game vui vẻ thoải mái thì hãy yên tâm vì bạn sẽ phần nào hài lòng khi du hành cùng đội quân không giống ai của Drake và chứng kiến một cái kết cũng khôi hài không kém.

KÌ ANH

TRẬN CHIẾN CUỐI CÙNG

"C&C4 là chương cuối cùng của câu chuyện về tinh thể Tiberium được khơi mào trong phiên bản gốc năm 2007, đồng thời nó cũng có thể là dấu chấm hết cho huyền thoại lẫy lừng của seri C&C..."

Sau giai đoạn beta khá thành công và cũng đầy tai tiếng, cuối cùng thì tựa game chiến thuật mới nhất của hãng EA - Tiberian Twilight (TT) - thuộc seri Command & Conquer (C&C4) đã chính thức ra mắt game giới. Bối cảnh trong game không có gì thay đổi, vẫn là một Trái Đất tan hoang vào năm 2062 do một tinh thể lạ ngoài hành tinh đã bất ngờ xâm nhập và tàn phá. Nó đồng thời còn là nguyên nhân gây nên mâu thuẫn gay gắt kéo dài hàng thập kỷ giữa hai thế lực quân sự lớn nhất lúc bấy giờ là Global Defense Initiative (GDI) và Brotherhood of Nod. Giữa lúc sự sống trên hành tinh xanh sắp đến ngưỡng giới hạn của nó thì xảy ra một sự kiện chấn động toàn thế giới. Kane - thủ lĩnh tối cao của Nod - bất ngờ xuất hiện và đề nghị thỏa hiệp với GDI để tìm ra lối thoát cho nhân loại. Ông cho biết đã phát triển một hệ thống có khả năng chế ngự và khai thác năng lượng của những tinh thạch xanh vừa phục vụ cho lợi ích con người và vừa dần làm nó biến mất khỏi Trái Đất. Tuy nhiên, để hoàn thiện mạng lưới kiểm soát Tiberium (Tiberium Control Network), Kane sẽ cần đến sự hợp tác công nghệ lẫn nhân lực từ phía GDI. Thật không may khi các nhà lãnh đạo GDI đồng ý bắt tay với Kane thì hàng ngũ của cả GDI lẫn Nod đều xáo trộn và xảy ra nội chiến do nghi ngờ lẫn nhau. Vào vai một sĩ quan quân đội vừa được

C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT

PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA LA
THỂ LOẠI	Chiến Thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	16/03/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
CPU	Core 2 Duo 2 GHz
RAM	1GB XP / 2GB Vista, Win 7
VGA	256MB+ Shader Model 3.0
OS	XP SP2/ Vista / Windows 7

cứu sống nhờ công nghệ sinh học hiện đại của GDI, bạn sẽ từng bước tháo gỡ những mâu thuẫn xung quanh khối đá tiberium và vén màn hồi kết của cuộc chiến.

Cơ động hơn, ràng buộc hơn.

C&C4 ra đời trong hoàn cảnh nhiều người chơi đang có cái nhìn không mấy thiện cảm đối với dòng game nổi tiếng này vì lối chơi của nó ở các phiên bản gần đây đều ít nhiều thay đổi theo hướng tinh giản hóa nhằm thu hút đối tượng người chơi phổ thông, những người yêu thích sự dễ dàng và nhanh gọn. Điều này hết sức nhạy cảm đối với một dòng game có lịch sử phát triển lâu đời như C&C. Với mong muốn thoát ra khỏi phong cách chiến thuật truyền thống, các nhà phát triển game của EA LA đã mạnh dạn thêm vào một số thay đổi lớn về lối chơi của C&C4. Và đó chính là nguyên nhân khiến họ nhận được vô vàn lời chỉ trích từ phía game thủ. Đến với TT, khái niệm khai thác khoáng sản và xây dựng căn cứ không còn nữa. Chúng được thay thế bằng Crawler, những cỗ máy di động khổng lồ có thể sản xuất binh lính trong khi đang tự do di chuyển khắp bản đồ. Nếu cần xuất quân nó chỉ việc chuyển mình và trở thành một construction yard kiêm war factory khiến cho nhịp độ trận đấu cao hơn hẳn so với các phiên bản trước.

Không còn tài nguyên, bạn có thể thỏa sức xây quân mà không phải lo về vấn đề tiền bạc nhưng thay vào đó là một giới hạn khác. Số lượng đơn vị được xuất hiện trên bản đồ phụ thuộc vào điểm chỉ huy (Command Points - CP) và các đơn vị được chia thành 3 cấp (Tier 1-2-3), càng hiện đại thì càng có số CP cao. Nếu vượt quá số CP quy định, bạn sẽ không thể xây thêm quân và kết quả là hầu hết các màn chơi chiến dịch người chơi chỉ có trong tay từ 12~20 đơn vị. Như thế có còn là C&C không khi những gì làm nên thành công của nó chính là các trận giao tranh giữa hàng trăm đơn vị khác nhau, còn đâu cảm giác hào hứng khi đối phương lâm vào cảnh bế tắc do ta vừa san bằng khu vực khai thác khoáng sản của họ? Giải quyết triệt để bài toán kinh tế cũng là một cách thể hiện đẳng cấp giữa người chơi với nhau trong các trận đấu mạng. Đối với một người mới, điều này có thể du di nhưng các fan lâu năm của C&C sẽ khó có thể chấp nhận được.

"Đơn": Gò bó và bất tiện

Trong cả phần chơi đơn và mạng, người chơi sẽ phải chọn lựa cho mình một trong ba lớp quân (class) gồm tấn công (offend), phòng thủ (defend) và hỗ trợ (support). Mỗi lớp có một thế mạnh riêng trên chiến trường. Offend tập trung cung cấp những chiến xa có hỏa lực cực mạnh trong khi defend lại thích hợp khi cần dựng lên những hàng rào phòng thủ vững chắc. Support class chủ yếu là các đơn vị chiến đấu trên không như trực thăng, máy bay phản lực, robot mini… là phương tiện hữu hiệu để ngăn chặn kẻ địch bén mảng đến khu vực bạn đóng quân và sửa chữa những khí tài hư hỏng. Công năng của 3 class này chỉ thể hiện rõ trong phần chơi mạng vì bạn sẽ cần sự phối hợp nhuần nhuyễn với đồng đội để có thể chiếm thế thượng phong trên chiến trường. Còn trong phần chơi đơn thì hầu như bạn chỉ có một sự lựa chọn duy nhất dành cho Offend class. Sự thụ động của Defend và mỏng manh của Support sẽ khó giúp bạn có được chiến thắng khi 1 crawler của bạn thường phải đối chọi với 4~5 crawler của đối phương. Tuy bạn có thể nhanh chóng thay đổi sang class khác (số lần chuyển cũng có giới hạn) nhưng đa số chẳng ai đụng đến tính năng này trong phần chiến dịch.

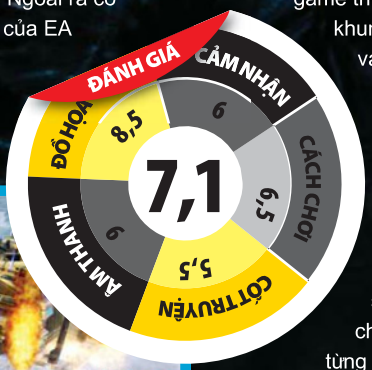
Ban đầu đội hình ra quân của bạn chỉ có những đơn vị cấp thấp. Sau mỗi trận đấu, dựa vào thành tích của bạn mà game sẽ tính toán ra một lượng điểm kinh nghiệm cho phép người chơi lên cấp, đồng nghĩa với việc mở khóa các đơn vị và công nghệ mới cho những màn chơi sau. Cải tiến này vô tình "ép" người chơi phải hoàn thành tất cả các nhiệm vụ chính lẫn phụ nếu muốn có đủ điểm để mở khóa toàn bộ các đơn vị. Vả lại việc áp dụng hệ thống kinh nghiệm theo kiểu game nhập vai cho C&C không phù hợp vì nó lái trò chơi đi theo một hướng khác thay vì tuân theo những giá trị cốt lõi của seri. Ngoài ra, còn hàng chục các tùy chọn nâng cấp mà bạn phải lưu tâm tới nếu muốn đạt được lợi thế nhất định về tấn công lẫn phòng thủ cũng nằm trong danh sách unlock. Điều đó sẽ có phần ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng điều khiển micro của người chơi.

"Mạng": Khởi sắc nhưng phiền toái

Nếu ở giai đoạn beta, người chơi cảm thấy phấn khích về các trận đấu coop hoặc 5 chọi 5 thì trong phiên bản chính thức mọi chuyện hoàn toàn ngược lại. Lối chơi có phần linh hoạt và hấp dẫn hơn nhưng do không có sự phân cấp cấp độ giữa các game thủ với nhau nên dễ dẫn đến những trận chiến không cân sức. Dù EA đã ra sức trấn an mọi người rằng, những đơn vị cấp thấp hoàn toàn có thể cạnh tranh tốt với các đơn vị cấp cao nhưng thực tế lại rất khác. Chỉ với 4 chiếc Titan MKII và 2 engineer bạn vẫn dư sức "nướng" sạch cả tá máy bay Shappard

của GDI. Mấu chốt của phần chơi mạng chính là 5 điểm mốc (capture spawn point – CSP) phân bố đều trên bản đồ màn chơi, 2 phe phải vận dụng chiến thuật để chiếm các điểm này càng lâu càng tốt và điểm số trấn giữ sẽ là nhân tố quyết định thắng thua. Các điểm mốc này có thể là một tòa nhà bình thường hoặc kiến trúc có chức năng đặc biệt. Ngoài ra, bạn còn được phép ghi thêm điểm bằng cách hạ thủ các đơn vị của đối phương hoặc thu hoạch những mảnh Tiberium nhỏ tại điểm thả hàng được quy định trước. Do giới hạn của CP, người chơi phải hoạt động không ngừng nghỉ để có thể trụ được ở cả 5 địa điểm cùng lúc vì chúng sẽ bị tái chiếm ngay khi bạn rời đi.

Mọi chuyện còn chán chường hơn do AI của C&C4 khá tệ. Khi đội quân của bạn bị tấn công, các đơn vị gần đó vẫn án binh bất động cho dù bạn đã thiết lập thuộc tính active cho chúng. Chúng chỉ đáp trả khi trúng đòn hoặc đối phương đi vào "tầm nhìn hạn chế" của mình. Nhiều màn chơi trong C&C4 có đường đi chật hẹp và kết quả là các đơn vị hay bị mắc kẹt bởi cơ chế định hướng rất dở hơi, chúng nối đuôi nhau tiến lên như rùa bò mà không màng đến việc rẽ sang hướng khác đang rất trống trải. Sẽ rất nhiều lần người chơi bực tức vì bạn điều chúng đến nơi này nhưng một lúc sau nhìn lại chúng vẫn loay hoay tại vị trí cũ. Nhìn chung AI của TT là một điểm lùi đáng kể so với những tựa game trước. Ngoài ra cơ chế bảo vệ bản quyền của EA lại tạo thêm điều kiện cho game thủ xa rời C&C4 khi bắt buộc người chơi phải luôn đặt đĩa CD trong máy, đồng thời giữ kết nối internet ở trạng thái hoạt động liên tục dù chơi ở bất kì chế độ nào. Chỉ cần mạng của bạn chập chờn một chút (điều rất hay xảy ra ở Việt Nam) thì ngay lập tức một thông báo lỗi Disconnected sẽ xuất hiện và bạn buộc phải thoái khỏi game. Cơ chế này có thể giúp EA giải quyết phần nào vấn đề đĩa lậu tràn lan nhưng lại can thiệp quá nhiều vào quyền riêng tư vốn rất quan trọng đối với người chơi.



Cứu cánh hình âm

Hình âm chất lượng sẽ là niềm an ủi phần nào cho các fan lâu năm của C&C. Nếu cấu hình máy của bạn đủ mạnh để thể hiện trọn vẹn các hiệu ứng trong game thì TT sẽ cống hiến những khung cảnh rất hoành tráng và đầy khói lửa. Thiết kế của các đơn vị tuy vẫn chịu ảnh hưởng phần nào của phong cách hoạt họa nhưng vẫn rất "ngầu". Ngoại cảnh xung quanh tuyệt đẹp kết hợp với hiệu ứng ánh sáng động tạo nên một chiến trường sống động đến từng chi tiết nhỏ. Dù bị hạn chế ở tốc độ 30 khung hình/giây nhưng sẽ không ai có thể chê trách nếu chứng kiến những chùm tia laser sáng chói xé ngang màn hình trông thật thích mắt. Những vụ nổ dữ dội có thể làm lu mờ phần nào sự khó chịu về giới hạn quân số. Tuy hình ảnh đẹp nhưng do thay đổi cách thiết kế giao diện người dùng nên góc nhìn camera hơi thấp khiến bạn gặp chút ít khó khăn trong việc quan sát toàn cục trận đấu. Các đoạn phim live-action tiếp tục ghi dấu ấn tốt dù diễn xuất của dàn diễn viên (trừ Kane) có phần cường điệu và hơi cứng.

Âm thanh thật sự rất xuất sắc nhất là ở khâu nhạc nền. Sự đa dạng về thể loại sẽ khiến bạn có thêm cảm hứng để hành quân, GDI song hành cùng những khúc nhạc đầy khí thế trong khi Nod lại réo rắt với hàng loạt giai điệu mang âm hưởng của Nhật Bản. Hiệu ứng tiếng động và lồng tiếng đều rất tốt và ăn khớp với nhau tạo nên một cảm nhận nghe nhìn thật đặc biệt.

Quá khứ hào hùng

Một game nếu không ngừng cải tiến thì sẽ không bao giờ phát triển và thu hút được người chơi. Thế nhưng như thế không đồng nghĩa với việc viết lại toàn bộ công thức vốn đã làm nên thành công vang dội của cả seri, một sự liều lĩnh không đáng có khi EA đang mang trên mình biệt danh "kẻ tội đồ" do họ đã "hủy hoại" nhiều huyền thoại của làng game như Need For Speed, Medal of Honor và C&C. C&C4 TT là một thương phẩm tốt nhưng nó lại khiến cho người chơi nuối tiếc khi nhớ lại những khoảng thời gian C&C của Westwood làm mưa làm gió trên thị trường game chiến thuật cách đây 10 năm. Thật đáng buồn!

HOÀNG KHÁNH

ƯU:

- Chơi mạng hứng thú.
- Hình đẹp, âm cực hay.

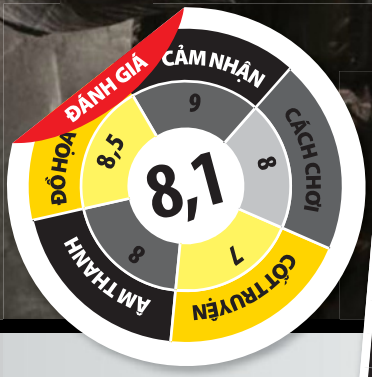
KHUYẾT:

- Phần chiến dịch quá ngắn.
- Cốt truyện không liền mạch. Kết thúc không thỏa đáng.
- AI không tốt.
- Lối chơi gò bó.

ESRB (Nội dung):

- Ngôn từ bất kính nhẹ
- Bạo lực

CHIẾN DỊCH MŨI TÊN



ARMA 2 OPERATION ARROWHEAD CHIẾN DỊCH MŨI TÊN	
PHÁT HÀNH	Meridian4
PHÁT TRIỂN	Bohemia Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	01/07/2010
TUỔI (ESRB)	Mature (Thích hợp 17 tuổi trở lên)
HỆ MÁY	PC
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU Dual Core 2Ghz
	RAM 2 GB
	VGA 512MB hỗ trợ Shader 3.0
	OS XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD 9 GB

Phiên bản mở rộng Operation Arrowhead diễn ra sau 3 năm cuộc chiến ở Chernarus của phiên bản ArmA 2 kết thúc. Cuộc chiến đã nổ ra tại vùng đất khắc nghiệt có tên gọi Takistan, buộc quân đội phải gửi các lực lượng đặc biệt đến đây để thiết lập hòa bình cho người dân nơi đây. Người chơi sẽ tham gia vào cuộc chiến với vai trò người gìn giữ hòa bình.

CHIẾN TRƯỜNG RỘNG LỚN

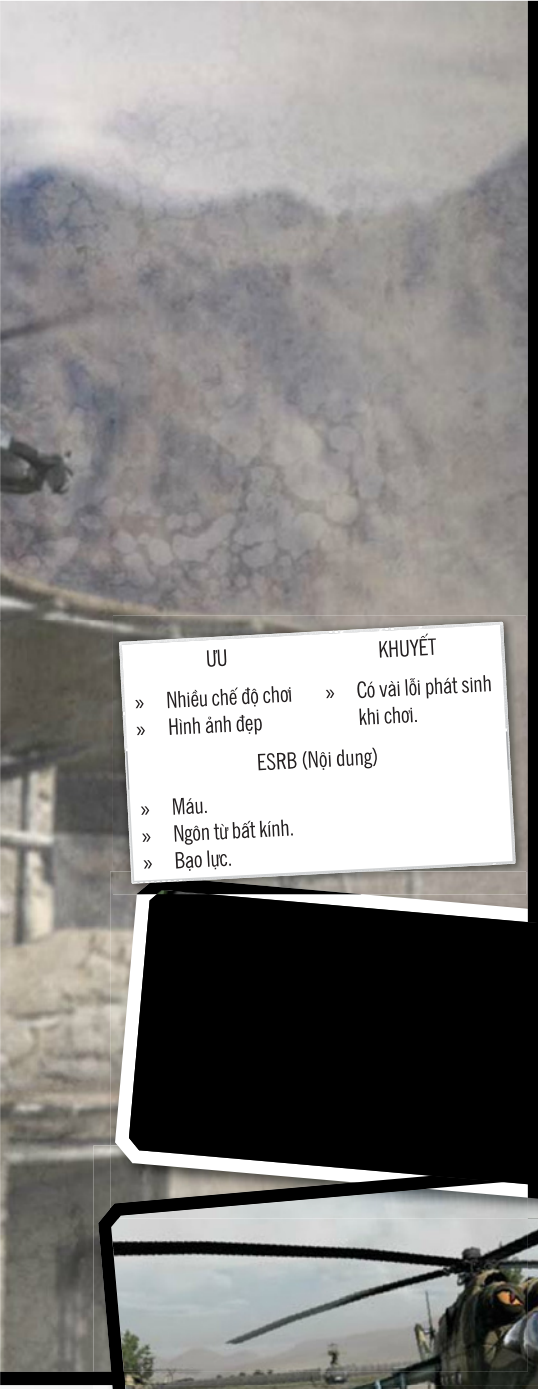
Hệ thống nhiệm vụ sẽ khéo léo dẫn dắt bạn khám phá "Chiến dịch Mũi tên". Chúng khá đa dạng như phá huỷ căn cứ đối phương, giải cứu con tin hay tiêu diệt những tên khủng bố đang ẩn trốn trong các ngôi làng. Các nhiệm vụ kết nối với nhau rất chặt chẽ, tạo nên câu chuyện liền mạch hấp dẫn. Bạn sẽ chiến đấu trên các chiến trường rộng lớn được xây dựng trên đặc điểm thực tế, gao gồm các yếu tố về địa hình, thời tiết và thời gian trong ngày. Hơn nữa, dựa trên các yếu tố đó, bạn còn phải quan sát và lường trước các tình huống để xây dựng lộ trình tấn công hợp lý. Vì vậy, đôi lúc bạn sẽ có cảm giác diễn biến game hơi chậm nhưng nó không làm giảm đi kịch tính bởi game chứa đựng nhiều pha hành động bất ngờ.

Ngoài ra, với công cụ Editor, bạn có thể tạo ra một màn chơi theo cách của mình. Điều đáng chú ý là cách sử dụng công Editor này không phức tạp, chỉ cần thả và kéo các mô hình vào vị trí cần thiết và ra lệnh cho AI máy theo khả năng tấn công, phòng thủ hay phục kích là bạn đã có một màn chơi mới đầy hấp dẫn. Địa hình xuyên suốt trò chơi sẽ là những vùng đất khô cằn hay là những

ƯU	KHUYẾT
» Nhiều chế độ chơi » Hình ảnh đẹp	» Có vài lỗi phát sinh khi chơi.

ESRB (Nội dung)

» Máu.
» Ngôn từ bất kính.
» Bạo lực.



Không giống như các game FPS thuần túy khác, với ArmA 2 Operation Arrowhead ngoài yếu tố hành động người chơi phải lựa chọn chiến thuật hợp lý mới có thể giành được chiến thắng

thành phố ngỗn ngang rộng lớn. Phạm vi của các bản đồ rộng tới 400 km đủ cho bạn mặc sức tung hoành cùng phi cơ chiến đấu mà không sợ hết bản đồ.

ĐA DẠNG KHÍ TÀI QUÂN SỰ

Trong chế độ chơi Armory bạn có thể chơi các nhân vật thuộc 1 trong 3 lực lượng là quân đội khác nhau. Bạn sẽ có cơ hội trải nghiệm sức mạnh vũ khí của từng lực lượng. Hệ thống vũ khí trong Operation Arrowhead được chia 8 nhóm như súng lục, súng máy, súng bắn tỉa, chống tank, pháo cối...

Ngoài vũ khí thì phương tiện là phần không thể thiếu trong các chiến dịch. Bạn cần phải tận dụng các ưu thế của các khí tài quân sự để áp đảo đối phương. Trực thăng thì cơ động, dễ dàng tiêu diệt các mục tiêu dưới đất nhưng chậm và dễ "ăn" tên lửa đất đối không. Còn máy bay tiêm kích tuy di chuyển nhanh và khó bị bắn hạ nhưng lại khó điều khiển và tiêu diệt những mục tiêu nhỏ trên mặt đất.

Mặc dù có khá nhiều phương tiện nhưng game hỗ trợ đầy đủ các tính năng điều khiển riêng biệt cho từng loại phương tiện. Trong mỗi phương tiện, người chơi lại có thể đảm nhiệm vai trò khác nhau: nếu là chỉ huy của xe tăng, bạn phải ra lệnh cho lái chính và xạ thủ phối hợp ăn ý. Còn khi vào vai một xạ thủ, bạn phải biết lắng nghe mệnh lệnh của chỉ huy và thực hiện tốt các mệnh lệnh đó. Nhiều phương tiện, nhiều vai trò có nghĩa bạn có thể thực hiện nhiệm vụ theo nhiều cách.

ĐỐI THỦ MÁY KHÓ... XƠI

Cũng giống như phiên bản trước, độ khó của Operation Arrowhead dễ làm các game thủ nản lòng. Không phải sử dụng thanh máu như những game FPS khác, nên trong Operation Arrowhead chỉ cần trúng 1 viên đạn cũng đủ để hạ gục bạn. Trên chiến trường, bạn phải luôn luôn cảnh giác và quan sát vị trí đối thủ cũng như di chuyển hợp lý. Chỉ cần một chút sai sót, bạn sẽ mất rất nhiều thời gian để đi lại. Vì vậy bạn nên lưu game sau khi đi qua các cảnh khó.

Nhà phát triển Bohemia Interactive đã rất chú trọng việc thiết kế và xây dựng AI chân thật nhất. Do đó bạn luôn phải đau đầu khi phải chống lại những đối thủ máy rất thông minh. Đối thủ máy biết tấn công rất bài bản với sự phối hợp giữa xe tăng và bộ binh. Khi những chiếc xe tăng bị hạ, các nhóm quân sẽ lập tức tản ra và ẩn nấp sau các chướng ngại vật. Thậm chí AI của máy còn có thể để tổ chức phục kích tiêu diệt xe tăng của bạn với nhóm lính nhỏ và rút lui nhanh chóng.

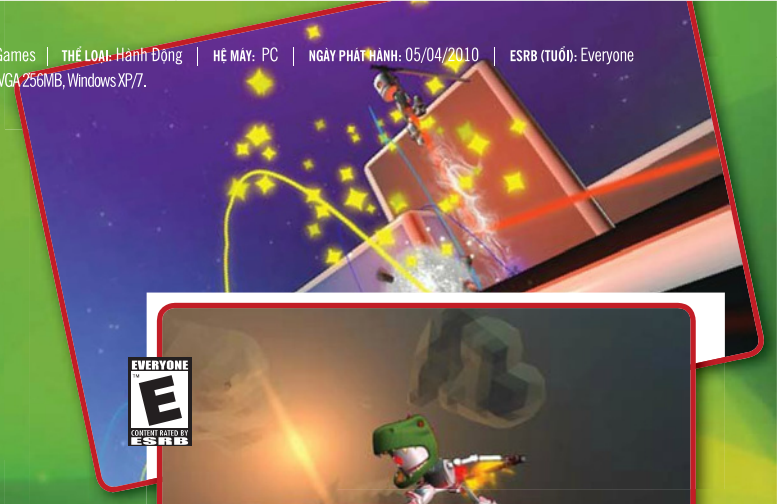
HÌNH ÂM XUẤT SẮC

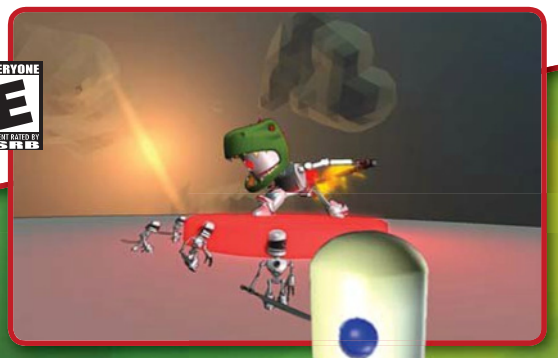
Operation Arrowhead sử dụng engine Real Virtuality, cho chất lượng đồ họa tốt. Hình ảnh, môi trường game được chăm chút kỹ lưỡng từng chi tiết nhỏ. Hiệu ứng cháy nổ và ánh sáng như thật. Đồ họa vẫn duy trì được nét đặc trưng cũng như chất lượng của ArmA 2 cộng thêm với những cải thiện mới, nhất là các bóng mờ được thể hiện một cách đặc biệt đáng chú ý. Âm thanh của game không có gì khác biệt so với phiên bản cũ. Những hiệu ứng âm thanh vũ khí, cháy nổ được tái hiện khá tốt. Đặc biệt, phần nhạc nền cũng góp phần tạo nên không khí hào hùng cho game.

Khi mới nhập cuộc, người chơi sẽ có cảm giác các nhiệm vụ của Operation Arrowhead rất khó "xơi". Khi trải qua những khó khăn ban đầu, bạn sẽ thấy lối chơi của Operation Arrowhead rất phong phú và hấp dẫn. Ngoài ra sự xuất sắc của đồ hoạ và âm thanh cũng sẽ làm mềm lòng những game thủ khó tính nhất.

THANH TÙNG

PHÁT HÀNH: Martin Davies | **PHÁT TRIỂN:** Beatnik Games | **THỂ LOẠI:** Hành Động | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 05/04/2010 | **ESRB (TUỔI):** Everyone
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P 4 2,4Ghz, RAM 512MB, HDD 1GB, VGA 256MB, Windows XP/7.





PLAIN SIGHT
CUỘC CHIẾN ROBOT

Nếu bạn đang muốn tìm một game hành động khá vui nhộn với rô-bô thì đó có thể là Plain Sight.

Sự hấp dẫn của Plain Sight là sự đơn giản. Không mất quá nhiều thời gian để làm quen.

Bắt đầu trò chơi bạn sẽ vào vai 1 rô-bô ninja có khả năng tấn công và nhảy cao và đi tìm những đối thủ khác để chiến đấu. Khi tấn công, bạn chỉ việc bấm trỏ chuột vào mục tiêu, hủy diệt chúng để đoạt lấy năng lượng. Sau đó chuyển hóa năng lượng thành của mình để tăng kích thước và sức mạnh của rô-bô ninja. Khi hấp thu đủ năng lượng, bạn có thể chuyển năng lượng đó thành điểm số. Số điểm đổi được có thể dùng để nâng cấp khiên, tốc độ di chuyển, và sức mạnh tấn công. Mỗi chú rô-bô đều có tầm tỏa sáng riêng. Lúc đầu ánh sáng đó rất yếu, khi tích lũy càng nhiều điểm thì ánh sáng bạn sẽ thay đổi và lan rộng hơn. Điều đó chứng tỏ được sức mạnh của rô-bô nhưng đối thủ cũng dễ dàng biết bạn đang đứng đâu.

Plain Sight có các chế độ chơi đa dạng. Đáng chú ý nhất có lẽ là chế độ nhiều người chơi Ninja Ninja Botzilla. Vào chế chế độ này sẽ có một nhân vật có kích thước khổng lồ, cầm thanh kiếm lửa, mặc trang phục Botzilla và chống lại những người chơi còn lại. Mỗi lần Botzilla bị hạ gục hay tự hủy sẽ có người khác sẽ trở thành 1 Botzilla mới. Ở phần chơi này tạo ra những cuộc chiến không ngừng nghỉ. Để hỗ trợ chiến đấu , game cung cấp hệ thống chat voice khá phù hợp. Nhờ đó bạn có thể phối hợp tốt với mọi người để hạ gục Botzilla nhanh hơn..

Các bản đồ được xây dựng trên không gian 3 chiều phức tạp. Nhưng bạn có thể di chuyển mọi phía của bản đồ 3D nhờ vào đôi giày từ tính. Người chơi có thể tự do di chuyển ra ngoài mép, rồi đi dọc theo rìa của bản đồ mà không lo sợ rơi ra ngoài không gian. Camera sẽ tự động điều chỉnh phù hợp với tầm nhìn. Nhưng di chuyển nhanh cộng với việc thay đổi các góc nhìn liên tục làm cho người người chơi rất dễ chóng mặt. Thêm vào đó việc di chuyển của nhân vật càng trở nên khó khăn hơn khi thiếu hồng tâm để xác định hướng đi và khoá các mục tiêu. Sự mất phương hướng có lẽ vấn đề lớn nhất khi chơi Plain Sight Bạn sẽ không có cách nào định hướng chính xác để nhân vật nhảy từ đảo này sang đảo khác. Người chơi chỉ có thể nhảy bằng "niềm tin".

Đồ hoạ của Plain Sight khá ấn tượng. Hình ảnh được dựng trên nền 3D mượt mà và nhiều màu sắc. Các nhân vật được thiết kế đơn giản tạo ta những chú rô-bô ngộ nghĩnh và đáng yêu. Âm thanh trong game không có gì nổi bật, nhưng người chơi vẫn có thể cảm nhận sự kịch tính của cách cuộc chiến và sự huyền bí của không gian vô tận.

ƯU
- Đồ hoạ đẹp mắt.
- Lối chơi đơn giản.

KHUYẾT
- Di chuyển dễ mất phương hướng.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực hoạt hình.

Plain Sight khá thú vị nhưng góc nhìn camera xoay liên tục dễ làm game thủ chóng mặt, nhất là trên khi phải nhảy trên map có nhiều đảo trôi nổi. Game này cũng đáng để chơi đấy!

THANH BÌNH

DUELS OF THE PLANESWALKERS

THẦN BÀI GIAO ĐẤU

NỐI TIẾP THÀNH CÔNG CỦA NHỮNG PHIÊN BẢN TRƯỚC, TỰA GAME MỚI NHẤT CỦA WIZARDS OF THE COAST VỀ NHỮNG LÁ BÀI MA THUẬT HUYỀN BÍ SẼ TIẾP TỤC CỐNG HIẾN CHO BẠN MỘT SÀN ĐẤU DỄ HỌC, DỄ CHƠI VÀ ĐẦY THỬ THÁCH...

Đối với những ai chưa từng nghe qua cái tên Magic: The Gathering (MTG) thì nó là một trò chơi mà nguyên liệu chính gồm những lá bài ma thuật, nguyên tắc hoạt động tuân theo một số điều luật được định sẵn. Để dễ hình dung bạn chỉ cần liên tưởng đến loạt game Yu-Gi-Oh của Nhật Bản. MTG có lịch sử phát triển khá thú vị. Vào năm 1993, Richard Garfield – giáo sư toán học và nhà thiết kế các game tương tác rất nổi tiếng – đang đảm nhận việc giảng dạy tại trường cao đẳng Whitman, thuộc thành phố Walla Walla, bang Washington, Mỹ. Thời gian rảnh, ông cùng một số người tình nguyện dồn hết tâm trí vào việc sáng tạo ra một trò chơi mới để thu hút mọi đối tượng người chơi lúc bấy giờ. Peter Adkison (sau này là chủ tịch của hãng game Wizards of the Coast (WoC)) đã đến gặp Garfield để nghe ông trình bày về một trò chơi khác mang tên RoboRally. Tuy thích thú với ý tưởng của Garfield nhưng Adkison nói rằng hiện studio của ông không đủ nguồn lực để sản xuất RoboRally. Ông bày tỏ mong muốn Garfield có thể đưa ra một trò chơi thân thiện, có tính di động hơn và dĩ nhiên mang lại lợi nhuận cao hơn. Garfield quay về suy nghĩ và ý tưởng sau đó của ông đã dẫn đến việc khai sinh MTG vào ngày 5/8/1993 – trò chơi hiện thu hút khoảng 6 triệu người tại hơn 70 quốc gia trên thế giới.

HẤP DẪN, DỄ NẮM BẮT

Nhìn thấy tiềm năng to lớn của MTG, các nhà làm game cho hệ máy PC, console đã nhanh chóng nắm bắt cơ hội để cho ra hàng loạt các tựa game dựa trên cơ sở của MTG. Hiện tại Duels of the Planeswalkers (DoP) là phiên bản mới nhất đang được phân phối trên cả 3 cửa hàng trực tuyến lớn gồm Steam, Xbox Live Arcade và PlayStation Network. Về bản chất, lối chơi của DoP phần lớn vẫn tuân theo những luật lệ chuẩn mà MTG đã thiết lập nhưng một vài thuộc tính đã

MAGIC: THE GATHERING - DUELS OF THE PLANESWALKERS

PHÁT HÀNH	Wizards of the Coast
PHÁT TRIỂN	Stainless Games
THỂ LOẠI	Đánh bài ma thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	15/06/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

CẤU HÌNH TỐI THIỂU

CPU	P4 2Ghz
RAM	1GB XP / 2GB Vista, Win 7
VGA	256MB+ Shader Pixel 2.0+
OS	XP SP2/ Vista / Windows 7

được WoC thay đổi để phù hợp với thị hiếu của game thủ ngày nay. Mỗi người chơi sẽ được trang bị một cỗ bài trong đó chứa nhiều lá bài khác nhau được chia làm 3 loại: địa hình (Land), phép thuật (Magic) và sinh vật (Creature). Land khi tung ra sẽ tạo nên một nguồn năng lượng gọi là Mana cần thiết cho việc thi triển các tuyệt chiêu phép thuật hay triệu gọi quái thú lên sàn đấu. Mana có tổng cộng 5 màu (Swamp, Forest, Mountain, Island, Plains) tượng tự như 5 yếu tố trong ngũ hành, đôi khi một số quân bài chỉ được thực thi khi bạn đang có Land trùng màu với nó. Phép thuật cũng chia thành 2 dạng: hỗ trợ (phòng thủ, chữa thương, kháng độc… có hiệu lực trong một lượt đi) và tấn công. Người chơi sẽ lần lượt từng bước sử dụng Land, Magic và Creature để tấn công đối phương cho đến khi lượng máu của họ từ 20 giảm trừ về 0.

MTG có 2 thành phần chủ đạo: xây dựng bộ bài và thi đấu. Dường như để DoP có thể dễ dàng tiếp cận với nhiều người chơi hơn nên WoC đã tinh giản lối chơi bằng cách loại bỏ chức năng tinh chỉnh bộ bài. Các tay chơi chuyên nghiệp lẫn những ai gắn bó lâu năm với MTG sẽ không mấy hài lòng vì quyết định này của nhà phát triển. Thay vào đó người chơi sẽ có nhiều bộ bài được xây dựng sẵn để lựa chọn, mỗi bộ sau này bổ sung thêm vài lá bài mới mà bạn thu thập khi chiến thắng các đối thủ máy trong phần chơi Campaign. Các bộ bài có màu sắc khác nhau và bạn không thể trộn các quân bài của chúng vào nhau. Bạn vẫn có thể đưa thêm nhiều quân bài mới có được thông qua các sự kiện online vào bộ bài nhưng không thể loại bỏ các quân bài cơ bản đã có từ trước. Có vẻ như WoC đã thành công khi những người mới làm quen cảm thấy họ dễ hòa nhập hơn với DoC do không phải quan tâm nhiều đến việc sắp xếp các quân bài vốn khá phức tạp. Tuy nhiên nhiều người không đồng tình với WoC vì cho rằng chính tính năng Deck Building mới thể hiện rõ nét đẳng cấp của game thủ với đối phương trên đấu trường trực tuyến, kích thích được sự ganh đua giữa họ - mục tiêu thực sự của Richard Garfield khi dốc tâm sức để xây dựng nên MTG.

Bù lại phần chơi đơn của DoP rất khá dù đôi khi những điều luật dài ngoằng trong game sẽ khiến bạn bối rối. Bạn nên sử dụng cỗ bài màu gì, làm sao để kích hoạt các lá bài phép cấp cao, độ ưu tiên giữa các lá bài như thế nào…? Những thắc mắc đó ban đầu sẽ khiến cho nhịp game bị ngắt quãng nhưng nhà phát triển đã hỗ trợ người chơi rất tốt. Ngoài chế độ Tutorial hướng dẫn các thao tác, nguyên tắc cơ bản về thuộc tính cũng như cấu trúc sàn đấu, game còn xây dựng chế độ Mentor để giúp bạn "tầm sư học đạo". Các game thủ kì cựu khác sẽ giải đáp thắc mắc, tạo màn chơi thử, đưa ra lời khuyên cụ thể giúp bạn hoàn thiện kĩ năng của mình và ngược lại bạn cũng có thể chia sẻ kinh nghiệm với những người mới khác tại đây. Bên cạnh đó DoP còn có cả một bảng chú giải thuật ngữ (glossary) đồ sộ để bạn tra cứu thêm thông tin về các chỉ số, thuộc tính cũng như tính tương khắc giữa các là bài với nhau. Ngay cả khi đang thi đấu bạn vẫn có thể nhận được trợ giúp thông qua các đoạn tip xuất hiện khắp màn hình, khả năng xem trước và kiểm tra mọi chi tiết của từng quân bài. Do đó nếu bạn chẳng biết gì về MTG hay DoP thì không sao cả, hãy bắt tay vào chơi thử độ chục phút và bạn sẽ tiến bộ nhanh thôi.

Đa dạng lối chơi

Trải qua phần chơi Campaign, bạn sẽ lần lượt đối đầu các đối thủ máy với độ khó tăng dần. Chế độ này giống như một giải đấu nhằm giành chức vô địch và danh hiệu Thần Bài vậy, mỗi trận thắng sẽ mở khóa thêm các lá bài mới để bạn gia tăng sức mạnh cho cỗ bài hiện có của mình. Mọi thứ hoạt động khá trơn tru, chỉ có một khuyết điểm nho nhỏ là may mắn dường như luôn đứng về phía đối thủ máy. Trận đấu đã diễn ra được 30 phút và bạn hoàn toàn tin rằng mình sẽ giành chiến thắng ở lượt đi quyết định này. Đối thủ chỉ còn một hàng rào bảo vệ mỏng manh trong khi phía bạn đang sừng sững một hàng công thuộc hàng khủng. Phương án dự phòng của bạn sau đó đã khống chế được quân bài tấn công mà đối phương tung ra hòng lật ngược thế cờ, khó có chiêu thức nào có thể lọt qua được thế trận chặt chẽ của bạn. Nhưng gượm đã, chuyện gì xảy ra thế này? Đối thủ bỗng rút được một thẻ bài siêu cấp cho phép cường hóa sức mạnh quân bài tấn công của hắn lên gấp đôi, thậm chí hắn còn được quyền

tấn công trực tiếp vào thanh máu của bạn mặc cho hàng phòng thủ không thể xuyên thủng của các quân bài đang được bày bố phía mình. Lệnh tấn công được ban ra, người chơi mắt tròn xoe, khuôn mặt đờ đẫn vì không tin vào những gì mới xảy đến. Thật bực bội khi chuyện này lại xảy ra rất thường xuyên khiến người chơi nghi ngờ về độ ưu ái mà nhà phát triển đã dành cho đối thủ máy. Cũng còn may khi bạn có thể hạn chế tình trạng này bằng các trận đấu online, nơi yếu tố may mắn chỉ góp một phần nhỏ và chiến thuật mới là tất cả.

Bên cạnh chế độ Campaign, bạn còn có thể giao đấu qua nhiều thể loại khác. Thử thách về "cờ thế" trong chế độ Challenge đánh đố người chơi xoay chuyển được cục diện của trận đấu. Có lựa chọn cho bạn đấu từng trận riêng lẻ, hay liên thủ (co-op) với một người bạn của mình (hai người chơi chia sẻ chung một cột máu) thông qua gamepad và chiến đấu với hai đối thủ máy. Khi đã cảm thấy chán với AI, online với hình thức song đấu, tam đấu, đấu bốn người hai đội sẽ là đấu trường thích hợp. Không hề tồn tại cơ sở dữ liệu nào ghi lại quá trình chơi hay tính điểm cho bạn nhưng có một bảng vàng để vinh danh những người đứng đầu. Vào thời điểm hiện tại, khá khó để tìm được đối thủ nào đang chơi DoP trên mạng và đó là một điểm trừ đáng tiếc cho ai muốn mua game. Hơn nữa, việc không hỗ trợ chat quả là khó chịu khi bạn muốn trò chuyện hoặc làm quen với nhiều người.

Hình âm chưa trọn

Trò chơi diễn ra với tốc độ khá mặc dù có rất nhiều yếu tố cần phải tính toán nhưng sẽ không có có quá nhiều yếu tố hào nhoáng ở đây để minh họa diễn biến của trận đấu. Hẳn bạn còn nhớ cảm giác choáng ngợp khi Kaiba triệu gọi rồng trắng mắt xanh để đối phó Yugi trong phiên bản Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories phát hành năm 2002 trên hệ máy PlayStation. Dù được thể hiện dưới đồ họa 3D đơn giản nhưng những hoạt cảnh đó đã tạo nên hiệu ứng thật đặc biệt giúp Yu-Gi-Oh thành công vang dội về mặt hình ảnh. Trái lại bạn sẽ không được chiêm ngưỡng những hiệu ứng sống động như thế trong DoP, thay vào đó là một cách minh họa khá buồn tẻ, với các con số nhảy múa và là chủ lực. Bù lại thiết kế của hình nền, sàn đấu rất đẹp và có nhiều kiểu dáng để bạn thay đổi. Ngoài ra các quân bài được vẽ rất trực quan, chỉ bằng một thao tác phóng to thu nhỏ là bạn có thể quan sát từng chi tiết nhỏ trên mỗi quân bài bạn đang nắm giữ trong tay. Song hành cùng đồ họa khá tốt là một ít giai điệu trong trận đánh cũng được chăm chút kĩ lưỡng dù không phong phú về số lượng.

Vẫn rất đáng giá!

Tổng quát lại thì DoP là một tựa game hay và có chiều sâu, khuyết điểm duy nhất của nó chính là việc thiếu sót công đoạn cho phép tinh chỉnh các cỗ bài của người chơi – yếu tố đóng vai trò linh hồn cho những game thuộc thể loại này. Thế nhưng mức giá 190.000 đồng là quá "mềm" so với những gì DoP mang lại cho bạn vì công sức mà WoC bỏ ra cho DoP thực sự không hề nhỏ. Hãy chiến với AI để làm quen và thưởng thức nó bằng việc tham gia các trận đấu mạng với bạn bè hoặc người chơi khác. Nếu bạn muốn có thêm nhiều quân bài hơn hay AI có tính thách thức hơn, nhà phát triển đã đáp ứng sẵn nhu cầu đó với một bản mở rộng giá 5$ (~95.000[đ]) có thể tải về thông qua hệ thống Stream.

PHUỢNG LINH

ƯU:

- Lối chơi thú vị.
- Số lượng và thể loại quân bài phong phú.
- Chức năng hỗ trợ người chơi rất tốt.

KHUYẾT:

- Thiếu tính năng tùy biến cỗ bài.
- Hiệu ứng nghe nhìn chưa thật sự hấp dẫn.
- Có vấn đề về sự quá may mắn của đối thủ máy.

ESRB (NỘI DUNG):

- Các cảnh liên quan đế máu nhẹ
- Giới thiệu bạo lực
- Chủ đề kích động nhẹ

REAL WARFARE 1242			
PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH	
Unicorn Games Studio		Tối thiểu	
PHÁT HÀNH		CPU	P4 2Ghz
1C		RAM	512MB XP / 1GB Vista, Win 7
THỂ LOẠI	Chiến lược	VGA	GF MX400 / Radeon 8500+
NGÀY PHÁT HÀNH	10/06/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP SP2/ Vista / Win 7
HỆ MÁY	PC	HDD	3 GB

REAL WARFARE 1242
THEO CHÂN HOÀNG TỬ NEVSKY

Vào những năm đầu thế kỉ XIII, Nga là quốc gia có lãnh thổ rộng lớn. Dù nội chiến xảy ra liên miên nhưng Nga vẫn đứng vững trước những âm mưu hiểm độc của các thế lực ngoại bang. Tuy vậy, đến năm 1242, Nga đối mặt với nguy cơ thật sự khi những đạo quân Mông Cổ xâm lăng, tàn phá mọi miền đất nước.

Real Warfare 1242 (RW) là phiên bản đầu tiên thuộc seri Real Warfare được phát hành dưới mái nhà 1C. RW thuộc thể loại chiến lược mô phỏng các sự kiện có thật trong lịch sử, bạn sẽ từng bước theo chân hoàng tử chiến binh Alexander Nevsky đối phó với những kị sĩ Teutonic của Đức, quân đội Thụy Điển và sau cùng là vó ngựa Mông Cổ. Thoạt nhìn bạn sẽ nghĩ rằng RW vay mượn ý tưởng từ loạt game huyền thoại Total War vì nó có cách thức dàn quân cùng giao diện khá tương đồng. Thế nhưng nếu đào sâu vào lối chơi của RW, bạn sẽ thấy nó cũng chứa những nét độc đáo đủ để tạo nên tên tuổi cho riêng mình.

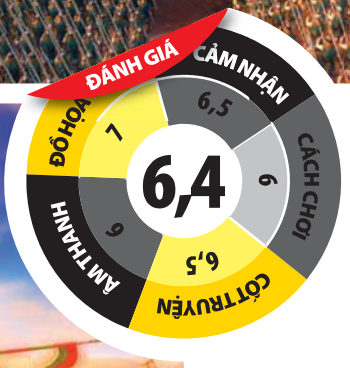
NÉT RIÊNG CỦA 1 GAME CHIẾN LƯỢC

Nhiệm vụ chính của bạn là dẫn dắt đội quân của mình tiêu diệt hoặc đánh tan tác đội hình của đối phương. Thông thường chiến thắng sẽ được ấn định khi đơn vị cuối cùng của địch ngã xuống hoặc chúng hoàn toàn bị đuổi ra khỏi phạm vi bản đồ của màn chơi. Phần chiến dịch bao gồm 8 trận đánh lớn của hoàng tử Nevsky và đặc tính nổi bật nhất của chế độ này là việc bạn có thể duy trì các nhóm quân để sử dụng cho các trận đánh kế tiếp. Để có thể chiến đấu hiệu quả đòi hỏi người chơi phải hiểu rõ một số điều luật quan trọng của RW. Có tất cả 7 ô trống (Slot) để bạn đặt mua các đơn vị và điều động chúng trong suốt thời gian diễn ra chiến dịch, điều này không

TRÒ CHƠI LÀM SỐNG LẠI MỘT THỜI KỲ LỊCH SỬ CỦA CHÂU ÂU KHI NƯỚC NGA PHẢI CHỐNG CHỌI VỚI THÙ TRONG GIẶC NGOÀI, TRONG ĐÓ CÓ VÓ NGỰA MÔNG CỔ.

đồng nghĩa với việc số nhóm quân tối đa của bạn là 7, bạn vẫn có thể tuyển chọn thêm các nhóm phụ khác tùy thuộc vào các tình huống cụ thể trên chiến trường. Nếu muốn mua thêm quân bạn phải thỏa mãn 2 điều kiện: trang trải đủ chi phí và vẫn còn dư slot để chứa nhóm quân đó. Ngược lại nếu cảm thấy sự tồn tại của một nhóm quân là thừa thãi thì bạn có thể bán chúng để thu về chút lợi nhuận và dọn chỗ cho các nhóm quan trọng hơn.

Bạn được phép nâng cấp quân đội để gia tăng số lượng cũng như độ thiện chiến, kĩ năng, sĩ khí và kỉ luật của chúng. Những tùy chọn nâng cấp này sẽ tốn phí nhưng bù lại bạn không phải quan tâm đến việc dọn slot vì các nhóm quân có sẵn sẽ tự động thăng tiến lên cấp độ mới. Sau khi sắp xếp và lựa chọn ra các nhóm quân thích hợp cho trận đánh cụ thể, giao diện trò chơi sẽ chuyển sang chế độ chiến trường và bạn nên nhớ phải tắt tính năng Fog of War (FoW) để quan sát được các nhóm quân ở khoảng cách xa thông qua minimap và hưởng một khởi đầu thuận lợi hơn. FoW chỉ dành cho những ai đã quen với phong cách dàn trận của RW, có thể xử lý tốt trong tình huống quân địch đánh lén từ nhiều hướng. Lúc xông trận, các nhóm đơn vị sẽ được đánh dấu bằng biểu tượng tương ứng cho phép bạn dễ dàng quản lý khi quân đội 2 bên bước vào giai đoạn "giáp lá cà". Chúng còn đóng vai trò phân biệt thể loại quân chủng để khi cần bạn có thể truy xuất nhanh và đưa ra ứng phó với nhóm quân mang tính tương khắc của đối phương. Nếu muốn có một thế trận chắc chắn và hiệu quả, người chơi phải tận dụng tối đa yếu tố địa hình, biết bố trí quân theo đội hình và tuân thủ luật bao bọc – tức mạnh bọc yếu, cận chiến bọc tấn công tầm xa. Chẳng hạn bạn điều động cung thủ tiến liên ngọn đồi cao để có tầm bắn thoáng đãng nhất và không muốn chúng làm mồi cho kị binh địch nên phái thêm 2 đạo trường thương bao bọc ngọn đồi đó. Kế đến bạn cho kị binh mai phục nơi sườn núi hòng đối phó với bộ binh thường đứng chờ phía sau tiền tuyến của địch. Hãy làm quen với nhịp game thật nhanh vì các trận đánh sẽ dần phức tạp hơn, chiến trường sẽ trở nên cực kì hỗn loạn khi tăng lên độ khó cao nhất và bạn cần có một óc tổ chức thật tốt để lãnh đạo đội quân của mình một cách hiệu quả.



Một điểm không kém phần quan trọng là bạn phải ghi nhớ chức năng các nút lệnh của giao diện người dùng vì nó sẽ đem đến lợi ích không nhỏ trong trận chiến. Hơi khó khăn vì chỉ bảng điều khiển các đơn vị đã có hơn 10 nút lệnh lớn nhỏ, đó là chưa kể đến khung thống kê số lượng và trạng thái các nhóm quân chi chít số và chữ. Tuy nhiên, do RW có thiết kế giao diện rất trực quan và thân thiện nên bạn sẽ nhanh chóng vượt qua được trở ngại này. Các trận chiến diễn ra với nhịp độ phù hợp, do có giới hạn số lượng quân nên hầu như không có tình trạng giật hay khựng hình xuất hiện trừ phi bạn không đáp ứng nổi mức cấu hình tối thiểu mà game đưa ra. Các nhóm quân khá chi tiết ngay cả khi quan sát ở cự ly gần, ngoại cảnh tươi sáng góp phần làm cho trận đấu trở nên sinh động hơn. Đi kèm là hệ thống âm thanh tương đối ổn, đủ để người chơi nắm được tình hình chiến sự một cách bao quát nhất.

LUYỆN PHÍM, MÚA CHUỘT

Tuy có dung lượng khá khiêm tốn nhưng RW hỗ trợ đầy đủ các hình thức chơi qua mạng cục bộ lẫn Internet. Do trí thông minh của máy vẫn còn vụng về trong một số tình huống nên việc người chơi thường xuyên tìm đến các trận đấu mạng là điều dễ hiểu, thành tích của bạn sẽ được cập nhật liên tục trên bảng xếp hạng trực tuyến. Nếu cạnh tranh với seri Total War thì RW vẫn chưa đủ sức do lối chơi không có nét gì nổi trội hơn, mặt khác do quá trình chơi còn gặp phải nhiều lỗi căn bản như đi xuyên vật thể, lỗi tìm đường và các nhóm quân đôi lúc mắc kẹt đâu đó một cách khó hiểu. Độ cân bằng giữa các nhóm quân chưa tối ưu. Nhìn chung nếu bạn không thuộc thể loại fan chiến thuật khó tính thì RW là một game tạm được, đủ để bạn luyện phím múa chuột trong khi chờ đợi huyền thoại Shogun 2 ló dạng vào năm 2011.

TUẤN KIỆT

ƯU

» Giao diện trực quan
» Các trận đánh có số lượng quân lớn

KHUYẾT

» Còn nhiều lỗi đi xuyên vật thể
» Lối chơi không có gì nổi bật so với các tựa game cùng thể loại
» Sức mạnh các nhóm quân chưa cân bằng

ESRB SAU

» Bạo lực

TÊN GAME: Disciples III: Renaissance
THỂ LOẠI: Chiến lược theo lượt
PHÁT HÀNH: Kalypso
PHÁT TRIỂN: Akella
NGÀY PHÁT HÀNH: 13/07/2010
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PC

DISCIPLES III RENAISSANCE

THỜI PHỤC HƯNG

Giới mô điệu game chiến lược lại có cơ hội cầm quân với đại diện mới nhất của dòng game Disciples.

Mỗi khi nhắc đến thể loại game là dàn trận theo lượt, một tựa game người ta hay nghĩ tới là Disciples. Suốt 3 năm phát triển trò chơi, studio Akella (Nga) hứa hẹn mang lại sự đổi mới để giữ vững thế cân bằng với dòng game Heroes Might of Magic. Nếu như Heroes Might of Magic trung thành với những tông màu tươi sáng thì Disciples luôn mang màu sắc sẫm cho sự huyền bí cộng với một cốt truyện phi tuyến tính được đầu tư khá công phu. Cốt truyện chính của trò chơi không tiếp nối nhiều các phần trước. Người chơi có thể không cần tìm hiểu lại cốt truyện,dù những địa danh hay tên một số nhân vật lấy từ phiên bản cũ.

MỘT VÌ SAO LẠC...

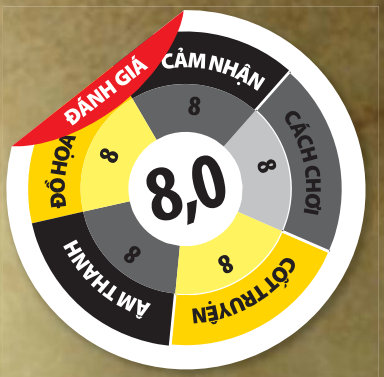
Giờ đây khi các Highfather đã quay lưng với vùng đất của Nevendaar và cư dân của nó thì cùng lúc này một ngôi sao rơi trên biên giới của đế quốc và được xem như một dấu hiệu khác nhau đối với các chủng tộc. Empire (con người) cho rằng ngôi sao sẽ mang đến thịnh vượng cho xứ sở sau bao năm chìm trong khói lửa chiến tranh.Trong khi đó, quân đoàn Legions of Damned (ác quỷ) lại cho rằng ngôi sao ẩn chứa sức mạnh huyền bí có thể hồi sinh cho chúa quỷ Bethrezen và tìm mọi cách để có được nó. Xứ sở Elvian Alliance (liên minh giữa loài người và loài tiên Elf), dưới sự trị vì của một nữ hoàng thông thái, lại không muốn thế giới tiếp tục thay đổi nên do dự trước sự kiện trọng đại này.Sự thật ngôi sao xanh kia mang đến thiên thần Inoelle và bạn đóng vai một trong ba nhân vật chính của ba phe với nhiệm vụ hộ tống vị nữ thiên thần này với hi vọng sở hữu được quyền năng do ngôi sao thần bí mang lại. Chủng tộc còn lại là Dwarf (Người lùn) do máy điều khiển. Nhà sản xuất hứa hẹn có sự xuất hiện của loài Undead (Xác sống). Tuy nhiên, chủng tộc này chỉ lộ diện trong bản mở rộng của game, sẽ ra mắt ngay sau Disciples III.

Ngoài phần chơi campaign truyền thống game còn bổ sung thêm hai chế độ chơi là:Single, Hot Seat.

BẮT ĐẦU HÀNH TRÌNH

Cách chơi (gameplay) của trò chơi vẫn là đề tài được bàn tán sôi nổi nhất với sự tranh luận giữa hai ý kiến:một bên là các game thủ kì cựu của trò chơi không thích sự thay đổi khi game lại khá giống với Heroes Might of Magic (dùng bản đồ rộng lớn và sự di chuyển bằng các ô lục giác trên chiến trường,hay bạn phải di chuyển quân của mình trong tầm có thể mới tấn công được kẻ thù).Các ý kiến còn lại cho rằng sự thay đổi đó là cần thiết khi quân đội có thể di chuyển tự do chứ không đứng im một chỗ như trước làm cho trận chiến trở nên sinh động và hấp dẫn hơn.Bản thân người viết cho rằng sự thay đổi là cần thiết miễn sao giữ được những điểm mạnh của trò chơi.

Trong Disciples III mảng quân sự vẫn được chú tâm nhiều hơn kinh tế,bạn có nhiều lựa chọn nâng cấp thành trì với mỗi lựa chọn sẽ cho những loại quân khác nhau.Nhưng bạn nên cẩn thận vì "bút sa gà chết",khi đã quyết định rồi thì bạn không thể thay đổi được nữa,trò chơi vẫn giữ nét cũ yêu cầu bạn phải bảo toàn và lên cấp cho đội quân hiện tại mới có thể bổ sung thêm những đơn vị cao cấp hơn. Ngoài ra,trò chơi còn mang dáng dấp của game nhập vai RPG với các chỉ số, cấp độ cùng các đồ đạc,bảo bối khác mà bạn có thể thu thập hoặc mua trong shop tại toà thành chính.Về mảng thu thập,hệ thống sắp xếp ngẫu nhiên các món đồ



DISCIPLES III: RENAISSANCE THỜI PHỤC HƯNG		
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	AMD 3000+ Pentium 2Ghz
	RAM	512MB
	VGA	128MB
	OS	XP SP3/Vista SP1
	HDD	4 GB

quý giá làm bạn tò mò và chịu khó di chuyển tìm kiếm khắp bản đồ. Nếu may mắn,bạn hoàn toàn có thể nhặt được những món đồ hiếm với tính năng vượt trội đến nỗi có tiền cũng chưa chắc mua được,đồng thời khi bạn đã trang bị thứ gì cho nhân vật thì nó cũng sẽ hiển thị ra bên ngoài của nhân vật.

Trò chơi có 19 màn chia đều cho mỗi phe, riêng chủng tộc Elf có bảy màn với một lượng nhân vật khá lớn bao gồm hơn 150 loại nhân vật như : tướng,ác quỉ,mãnh thú,…Các tướng lĩnh trong trò chơi có thể mang được nhiều loại quân và tất cả các đơn vị quân sẽ chỉ còn chiếm một ô (slot) trong đạo quân của bạn.Trước đây,các đơn vị quân "khủng" có thể đòi hỏi hơn hai ô trong đội hình thì giờ chỉ mất một ô cho chúng, nhưng chi phí tuyển quân sẽ tiêu tốn nhiều hơn đồng thời chỉ được mang theo một số lượng hạn chế phụ thuộc vào điểm kĩ năng lãnh đạo (leadership skill).

ÂM, HÌNH TÀM TẠM

Hòa nhịp với xu hướng hiện tại,bản đồ trong game cũng đã 3D hóa cộng với camera khá linh hoạt giúp bạn có thể chiêm ngưỡng hết vẻ đẹp của game từ bộ giáp sáng lóa của các chiến binh,vẻ dị hợm của ác quỷ hay sự kiều diễm của các nàng tiên. Âm thanh trò chơi khá tốt,bạn có thể nghe tiếng dẫn truyện khá rõ ở đầu game,trong game thì nhạc điệu êm dịu khi giao tranh thì âm điệu tăng nhanh,hào hùng.Tiếng vó ngựa trên nền đá của các kị sỹ hay tiếng suối,chim chóc rất chân thực.

Trò chơi cũng không đòi hỏi cấu hình quá cao,chỉ cần một cỗ máy tầm trung là bạn đã có thể chiêm ngưỡng hết vẽ huyền ảo do game mang lại.

Đồ họa trong game vẫn giữ những nét vẽ tay khá đẹp đặc trưng,nhưng lại có ít tinh chỉnh đặc biệt là về độ sáng.Khi bạn đang ở những đồng cỏ xanh mướt hoặc những đỉnh núi cao lạnh giá thì ổn còn khi bạn rơi vào vùng đất nham thạch trong game hay trở về tòa thành chính (Hometown) thì màu sắc sạm đi hẳn làm cho hình ảnh không rõ nét lắm.Địa hình còn ảnh hưởng khá lớn đến tốc độ di chuyển của nhân vật và lợi thế cho quân lính mà tượng trưng là những điểm đặc biệt trên bản đồ,bạn cần chiếm giữ các vị trí này khi giao tranh.

THAY ĐỔI SAU 3 NĂM

Ba năm không phải là một thời gian ngắn,nó đủ khiến nhiều thứ thay đổi và có lẽ Disciples III: Renaissance là một minh chứng cụ thể.Nếu ai đã từng thử qua trò chơi này ở các phiên bản trước thì giờ đây cảm giác được trở lại nơi đã từng gắn bó với mình chắc thật khó tả.Với phiên bản này có lẽ Disciples vẫn còn là tựa game đáng quan tâm mỗi khi xuất hiện. Nó cũng tiếp nối được những thành công của các phiên bản trước.

VŨ QUANG

ƯU	KHUYẾT
» Vẫn giữ được những đặc trưng của dòng game Disciples.	» Hình ảnh đôi lúc không rõ nét.

ESRB (Nội dung)

» Bạo lực huyễn mộng.

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

SINGULARITY	
PHÁT HÀNH	
Activision	
PHÁT TRIỂN	
Raven Software	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	29/06/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

SINGULARITY

NGUYÊN TỐ PHI THƯỜNG

Mặc dù đã cho ra đời nhiều tựa game thuộc nhiều thể loại khác nhau, nhưng hãng phát triển Raven Software vẫn nổi tiếng với thể loại bắn súng góc nhìn ngôi thứ nhất (FPS). Hãng cũng được coi là "anh em" với id Software khi có khá nhiều tựa game được Raven phát triển dựa trên nền engine id Tech của id Software điển hình là Quake 4 năm 2005 và gần đây nhất là Wolfenstein năm 2009. Nhưng, tựa game FPS mới nhất mà Raven vừa cho ra đời trong tháng 6 vừa qua lại không sử dụng engine này nữa mà chuyển sang dùng Unreal Engine 3 của Epic Games. Đó là Singularity phát hành trên PC, Xbox 360 và PS3.

Thành tựu và bi kịch từ một phát kiến khoa học

Câu chuyện của Singularity bắt đầu khi đại úy Nathaniel Renko cùng đội đặc nhiệm của mình nhận nhiệm vụ đến do thám một hòn đảo bí ẩn nằm phía Tây Bắc Thái Bình Dương mang tên Katorga-12, khi có tin rằng tại đây đang phát ra một nguồn năng lượng phóng xạ cực mạnh rất kỳ lạ. Đến gần nơi này, một chấn động xảy ra khiến cả nhóm lâm nạn và Renko là 1 trong 2 người may mắn thoát nạn. Cùng với đồng đội Devlin, Renko bước lên Katorga-12 và kinh hoàng nhận ra đây chỉ còn là một vùng đất chết, với đống hoang tàn từ vết tích của một khu thí nghiệm khổng lồ cùng những sinh vật quái dị liên tục tấn công họ.

Bất ngờ đụng độ với những kẻ thù không lường trước, Devlin không lâu sau cũng bị ám hại. Còn lại một mình, Renko phát hiện tại Katorga-12 đã xảy ra một sự kiện chấn độmg. Nhiều năm trước, các nhà khoa học tại đây đã khám phá ra một nguyên tố hóa học mới mà họ đặt tên là E-99. Nguyên tố này cung cấp những nguồn năng lượng cực kỳ mạnh mẽ và kỳ lạ, nhưng lạ lùng nhất là nó đem đến khả năng điều khiển thời gian. Trong quá trình tìm kiếm, Renko tiếp cận với một thiết bị gọi là TMD (Time Manipulation Device – Thiết bị điều khiển thời gian), giúp anh sở hữu năng lực thay đổi thời gian của

bất kỳ vật thể hay sinh vật nào và thậm chí có thể du hành xuyên thời gian. Với thiết bị này, Renko bị cuốn vào một cuộc phiêu lưu lạ lùng và đầy bất trắc giữa các thời kỳ khác nhau, với mục đích là ngăn chặn những thảm họa có thể xảy ra vì sức mạnh phi thường cám dỗ nhiều lòng tham của nguyên tố bí ẩn E-99.

Pha trộn yếu tố nhập vai và chút kinh dị

Singularity có lối chơi đậm nét đặc thù của thể loại FPS. Tuy nhiên, khác với những game chỉ chú trọng chạy và chiến đấu như Quake hay Call of Duty, Singularity đi theo phong cách kiểu như loạt game BioShock, nghĩa là bạn không phải chỉ có chiến đấu với kẻ thù, mà còn phải mò mẫm tìm đường, giải các câu đố, cũng như tìm kiếm tiếp cận các thông tin rải rác khắp nơi để tìm hiểu rõ ràng câu chuyện đang diễn ra trong game. Nói là phải mò mẫm phiêu lưu giữa khu phức hợp nghiên cứu khổng lồ trên đảo Katorga-12, nhưng đường đi trong game khá tuyến tính và bạn chỉ cần tiến lên phía trước mà chẳng cần phải tốn công quan sát, dò dẫm nhiều. Khía cạnh tìm đường chỉ mang ý nghĩa ở chỗ game rất khuyến khích người chơi sục sạo đủ mọi ngõ ngách để tìm kiếm đạn dược, thuốc men cũng như tìm những mảnh thư, nhật ký hay các đoạn băng ghi âm từ những người từng sống tại đây để tìm hiểu cốt truyện. Càng tiếp xúc với nhiều sự kiện trong game, càng dễ nhận thấy nhà phát triển đã cố gắng đưa nhiều yếu tố của dạng game kinh dị (survival-horror) vào Singularity. Đó là những pha bất ngờ xuất hiện những con quái vật đủ làm "rớt tim" người yếu bóng vía, những hành lang hun hút đổ nát đầy bí ẩn và ghê rợn, những hình ảnh ảo giác mô tả những sự kiện từng xảy ra với những bóng người mờ ảo như những bóng ma, những câu chữ, lời nhắn đậm chất bi thương, tuyệt vọng… Đó là chưa kể đến việc phải chu du giữa nhiều mốc thời gian khác nhau đã làm cách dẫn dắt cốt truyện game thực sự thu hút người chơi.

Cách chiến đấu trong Singularity giống BioShock. Về cơ bản, bạn sẽ dựa nhiều vào những vũ khí thông thường. Game cung cấp đầy đủ các loại súng khác nhau như súng lục, súng trường, shotgun, súng tỉa, súng phóng lựu và cả súng minigun nòng xoay. Các loại vũ khí này được gia cố với công nghệ E-99 nên tính năng được nâng cao. Bên cạnh đó, bạn còn được tiếp xúc những vũ khí thử nghiệm rất ấn tượng, chẳng hạn như khẩu súng Seeker sử dụng đạn đặc thù, có sức công phá cực lớn và đặc biệt là bạn có thể lèo lái viên đạn một khi đã bắn ra. Với sức mạnh và tính năng vượt trội như vậy nên đương nhiên loại vũ khí này không xuất hiện thường xuyên và không thể nâng cấp được. Còn các vũ khí còn lại, bạn có thể nâng cấp sức chứa băng đạn, thời gian nạp đạn và sát thương. Việc này được tiến hành tại các tủ chứa vũ khí rải rác trong game, và yêu cầu bạn tiêu tốn vật phẩm Weapon Tech tìm thấy trong quá trình chơi. Nhìn chung, các loại vũ khí trong Singularity đã hoàn thành rất tốt vai trò của mình khi mỗi loại đều tỏ ra rất hữu dụng và tạo nên những cảm giác sử dụng rất riêng và thú vị.

Điều khiển thời gian: Tâm điểm của lối chơi

Khi có được thiết bị TMD, game sẽ cung cấp cho bạn thêm nhiều kỹ năng mới. Gắn trên tay trái nhận vật, TMD đóng vai trò rất quan trọng trong cả chiến đấu và tìm đường, giải đố trong game với tính năng chính là thay đổi thời gian của đối tượng. Chẳng hạn như khôi phục một cầu thang gãy để bạn có thể đi tiếp, hay hồi phục trạng thái ban đầu của một thùng sắt để bạn có thể đứng lên và nhảy lên bậc thềm cao quá tầm với. Ngoài ra, khi được nâng cấp, TMD còn có thể nâng đồ vật giống như khẩu Gravity Gun trong Half-Life 2 trước kia. Những tính năng này được tận dụng để đưa ra nhiều trường đoạn giải đố cho game. Tuy nhiên, đa phần các câu đố của Singularity đều chỉ dừng ở mức đơn giản và ít có chiều sâu, ít khiến người chơi phải động não nhiều như Half-Life 2.

Ở khía cạnh chiến đấu, tính năng ấn tượng nhất của TMD là thay đổi thời gian của đối phương, khiến hắn… già đi và biến thành tro bụi. Về sau, kết hợp thêm tính năng mới, bạn còn có thể "tẩy não" hắn, khiến hắn quay sang tấn công đồng

bọn của mình. Chưa hết, TMD còn cung cấp cho bạn một chiêu cận chiến rất ấn tượng là tung ra một luồng chấn động, có thể hất văng bất kỳ kẻ thù nào, thậm chí tiêu diệt luôn chúng nếu tung ra đủ gần. TMD còn một số tính năng độc đáo khác, nhưng người viết nghĩ có lẽ để bạn tự khám phá sẽ hay hơn và chỉ muốn nói, thiết bị này đóng vai trò rất lớn trong việc tạo nên sự hấp dẫn, nét đặc trưng riêng trong lối chơi của Singularity.

Cũng như các loại vũ khí, TMD cũng có thể nâng cấp được, giúp nó có thêm nhiều tính năng mới cũng như gia tăng sức mạnh cho những tính năng đã có. Không chỉ có vậy, nhờ có công nghệ từ E-99, bạn có thể nâng cấp luôn cho sức mạnh của nhân vật, chẳng hạn kéo dài thanh máu, nâng cao mức năng lượng E-99 dự trữ hay gia tăng khả năng đem nhiều túi cứu thương. Đến đây thì các bạn đã thấy vì sao người viết nói lối chơi của Singularity giống với phong cách BioShock rồi chứ. Cả 2 game đều kết hợp vũ khí và năng lực đặc biệt, tất cả đều có thể nâng cấp được tại các địa điểm rải rác trong các màn chơi, đó là chưa kể cốt truyện của cả 2 cũng na ná như nhau khi đều kể về việc khai phá những nguồn năng lượng mới và đều xảy ra hậu quả khủng khiếp từ lòng tham của con người khi lạm dụng chúng. Nhưng công bằng mà nói, so với BioShock, các khía cạnh tương đồng trong Singularity có phần mờ nhạt hơn, chẳng hạn như cốt truyện không có nhiều nhân vật, không tạo được nhiều cung bậc cảm xúc như BioShock, các tính năng đặc biệt cũng không phong phú bằng và trên hết, không tạo được nhiều chiến thuật khác nhau trong chiến đấu , điều mà BioShock đã làm rất thành công.

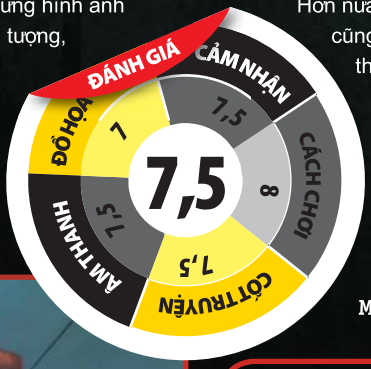
Đồ họa gây thất vọng

Như đã nói, Singularity ứng dụng engine Unreal 3 cho mảng đồ họa. Tuy nhiên, có vẻ như Raven Software đã sử dụng một phiên bản khá cũ của Unreal 3 để dùng cho game. Tuy không thể gọi là xấu, nhưng tất cả các khía cạnh về đồ họa trong game đều chỉ dừng ở mức trung bình khá, chấp nhận được chứ khó có thể so sánh với những game hành động 3D thuộc hàng "top" trong thời điểm hiện tại. Đã vậy, game còn mắc một lỗi khá cố hữu của engine Unreal 3 là các đối tượng hay bị mất độ chi tiết do game nạp không kịp. Điều này dẫn đến chuyện chúng ta đôi khi phải chứng kiến những hình ảnh xấu xí ngoài sức tưởng tượng, chẳng hạn như anh chàng Devlin bỗng nhiên bị mất toàn bộ độ chi tiết của bộ quân phục, chỉ còn một mảng phẳng lì như chưa hề được vẽ gì lên đó. Thật đáng buồn khi Singularity đã đi vào "vết xe đổ" của Wolfenstein hồi năm ngoái khi lối chơi hấp dẫn bị giảm giá trị chỉ vì áp dụng công nghệ đồ họa đã lạc hậu.

Dù đồ họa đáng chê trách, nhưng cũng không thể phũ phàng chê bai Singularity là một game "xấu". Chẳng qua là game có vẻ hơi tụt hậu về mặt công nghệ so với những tên tuổi "bom tấn" khác. Nhưng bù lại, các game thủ sẽ được đền bù bằng một lối chơi khá hấp dẫn, những pha hành động đầy đủ độ thách thức và căng thẳng, với những trải nghiệm mới mẻ từ khả năng điều khiển thời gian.

Hơn nữa, cốt truyện của game cũng không hề tệ, dù chưa thật sự xuất sắc nhưng cũng đã cố gắng tạo nên những cao trào, điểm nhấn cần thiết. Bấy nhiêu cũng đủ để khiến Singularity là một game nên chơi với các game thủ đam mê hành động.

MAI LONG



ƯU ĐIỂM:

- Khả năng điều khiển thời gian độc đáo.
- Các pha chiến đấu tạo cảm giác cao.
- Hành trình xuyên thời gian khá thú vị.

KHUYẾT ĐIỂM:

- Đồ họa lộ rõ sự lỗi thời.
- Các màn giải đố chưa thực sự thử thách.

ESRB (Nội dung):

Máu và đâm chém; Bạo lực căng thẳng; Ngôn từ bất kính

Một kế hoạch làm tan băng toàn bộ hành tinh đã được đưa ra nhưng lại có nguy cơ tiêu diệt toàn bộ sinh vật đang hiện diện trên mặt đất kể cả con người.

LOST PLANET 2

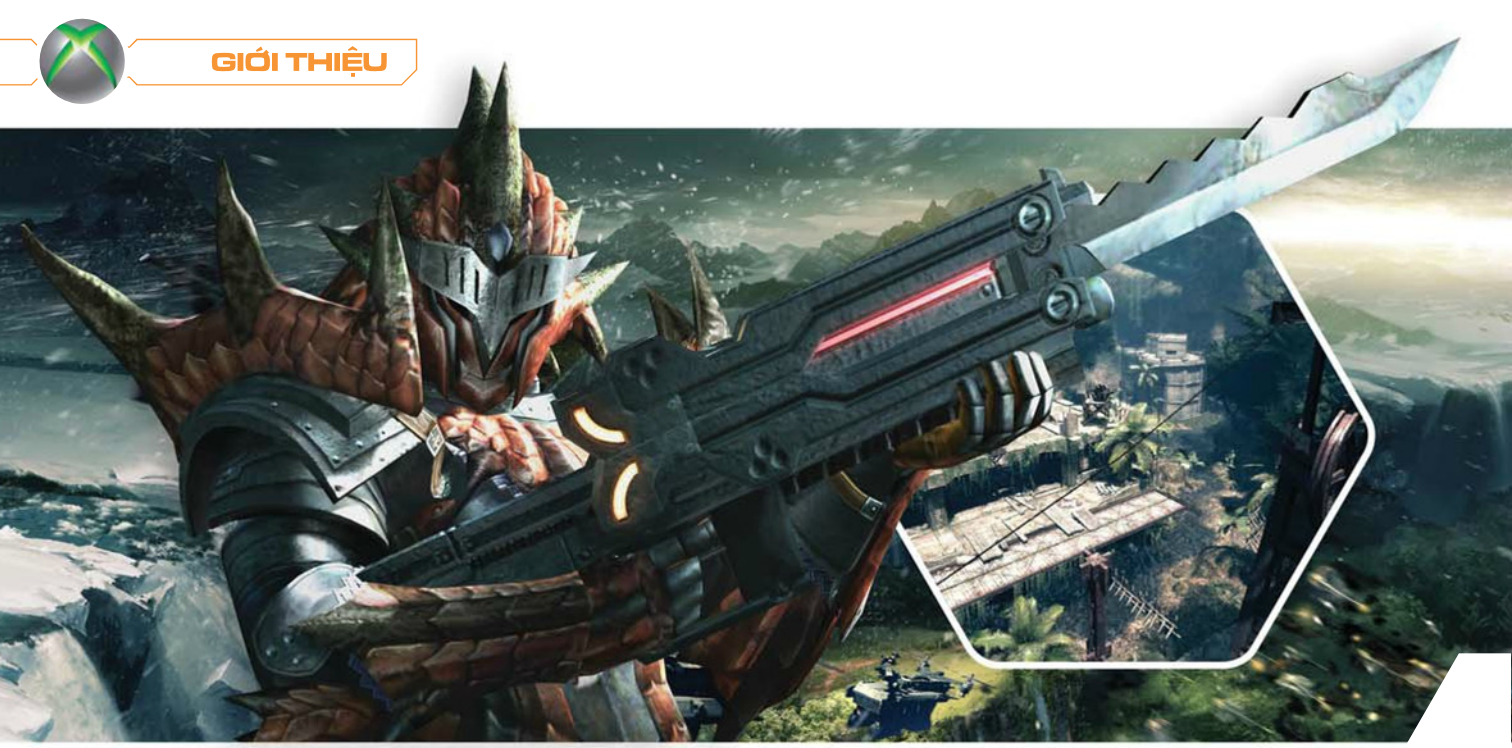
Hành Tinh Khắc Nghiệt

LOST PLANET 2	
PHÁT HÀNH	
Capcom	
PHÁT TRIỂN	
Capcom	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	11/5/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

Sau khi tung ra đoạn trailer đầu tiên giới thiệu gameplay và đồ họa vào năm 2006, Lost Planet: Extreme Condition (LPEC) đã nhận được rất nhiều lời khen từ các trang web game uy tín khi nhóm phát triển mang đến cho người chơi một chế độ gameplay đa dạng và một engine đồ họa rất ấn tượng và đẹp mắt. Và sau đó LPEC ra mắt năm 2007 cũng đạt khá nhiều thành công khi doanh số bán ra đạt được con số 2.8 triệu bản toàn thế giới bao gồm cả 2 phiên bản Xbox 360 và PS3. Tuy nhiên game lại vấp khá nhiều lỗi về mục chơi mạng, không có mục chơi co-op, lỗi A.I, lỗi đồ họa ở một số màn chơi khiến game không thể vượt qua được Gears of War về số lượng người chơi. Năm 2010, với ý định tấn công vào thị trường game khó tính như Bắc Mỹ, Lost Planet 2 (LP2) ra đời với những cải tiến mới mẻ, liệu LP2 có thể thành công hơn đàn anh LPEC hay nhận lấy một thất bại ê chề?

Cốt truyện khá hấp dẫn

Bối cảnh LP2 diễn ra ở hành tinh E.D.N. III sau 10 năm kể từ khi Wayne Holden và các "snow pirates" Luka và Rick thành công trong việc đập tan kế hoạch Frontier Project của công ty NEVEC. Đó là kế hoạch làm tan băng toàn bộ hành tinh và làm ấm một phần bề mặt khiến hành tinh này dần dần xuất hiện rừng rậm, sa mạc sử dụng T-ENG từ Akrid nhưng sẽ tiêu diệt toàn bộ sinh vật đang hiện diện trên mặt đất kể cả con người. Tuy nhiên, các loài Akrid vẫn còn tồn tại dẫn đến việc làm ấm bề mặt hành tinh trở nên khó khăn hơn. Trong lúc này, tại E.D.N. III lại diễn ra cuộc chiến tranh giành thuộc địa giữa các phe phái: Jungle, Mercenaries, Waysider, Carpetbaggers, và NEVEC. Và trong cuộc chiến này có sự tham gia của các loài Akrid – đối thủ nguy hiểm nhất của các pirates. Là một thành viên trong các nhóm pirates, liệu bạn có thể dẫn dắt nhóm của mình sống sót trên hành tinh này không?



Hệ thống cách chơi đa dạng

Game được chia ra thành 2 phần chơi Campaign và Multiplayer. Đầu tiên hãy đề cập đến phần chơi Campaign. LP2 cung cấp cho người chơi một số lượng màn chơi khá nhiều với tổng cộng 21 chương nhỏ được nằm trong 6 chương lớn. Về số lượng chương nhỏ thì LP2 có phần lép vế hơn người tiền nhiệm với 11 chương, nhưng nếu bạn nghĩ thời gian hoàn thành LP2 ngắn hơn LPEC thì bạn đã lầm. Capcom sẽ kéo bạn theo ít nhất 12 giờ để phá đảo LP2.

Về chế độ điều khiển, LP2 rất đáng được hoan nghênh ý tưởng về hồng tâm động (cruised cross-hair) đã từng xuất hiện ở phiên bản trước. Thậm chí, nó còn được đánh giá cao hơn cả LPEC khi kết hợp với camera over-shoulder (qua vai), điều mà LPEC trước đó đã không làm được. Hồng tâm này hay ở chỗ, bạn không còn bị bó buộc khi nhắm bắn một vật thể như hồng tâm cố định (fixed cross-hair) thường thấy ở các game bắn súng khác. Nghĩa là trên màn hình, khi bạn rê analog, thì hồng tâm sẽ di chuyển theo ý muốn của bạn nhưng camera sẽ không thay đổi hướng của nó, trừ khi bạn kéo hẳn hồng tâm về một hướng cố định trái, phải, lên, xuống thì camera mới thay đổi. Điều này cho phép bạn chủ động hơn trong việc quan sát nhiều vật thể trên cùng một màn hình để giảm thiểu tình trạng "nhắm bên phải trúng đạn bên trái" như các game bắn súng khác.

Tuy nhiên, cùng với cơ chế hồng tâm sáng tạo, thì LP2 lại tồn tại những khuyết điểm không đáng có. Điển hình nhất là nút B/O (X360/PS3), khi mà nút này đảm nhiệm quá nhiều chức năng như nhặt vũ khí, bộ giáp Vital Suite (VS), tháo vũ khí trên VS, chạy nhanh, kích hoạt datapost… Đặc biệt, khi các cây súng đang nằm cạnh các VS, thì sẽ xảy ra tình trạng loạn nút khi bạn muốn lấy súng thì tự nhiên lại vào VS, và ngược lại. Chưa hết, các VS của LPEC vốn đã rất chậm chạp, các VS của LP2 lại càng nặng nề hơn, do đó chế độ điều khiển VS cũng trở nên khó chịu, nhất là khi đối mặt với các loài Akrid có tốc độ cao. Tuy nhiên, khi VS của bạn bị hư hại nặng trong lúc chiến đấu thì game sẽ cung cấp khả năng sửa chữa cho nhân vật bạn điều khiển, khả năng này sẽ rút một khoảng T-ENG khá lớn do đó bạn phải cẩn trọng hơn trong việc điều khiển các VS.

Về hệ thống chiến đấu, ngoài thanh máu và T-ENG, LP2 còn có thêm cột Battle Gauge. Cột Battle Gauge (BG) có thể được làm đầy bằng cách kích hoạt các datapost nằm rải rác trong màn chơi. Công dụng của BG là làm hồi sinh người chơi ở các điểm datapost đã được kích hoạt, và cột BG sẽ giảm dần. Nếu cột này dần về 0, thì bạn sẽ không thể hồi sinh được nữa, và thế là "game over". Ở phiên bản trước, nếu phần lớn người chơi than phiền T-ENG sụt giảm quá nhanh khiến cho cơ hội sống sót và chiến đấu càng trở nên hạn hẹp thì bây giờ, do môi trường thay đổi, nên khả năng bòn rút T-ENG cũng vì thế mà thay đổi theo. Cụ thể như ở rừng rậm và sa mạc hầu như T-ENG không hề sụt giảm. Một điểm mới nữa là giờ đây nhân vật bạn điều khiển có thể được nâng cấp. Theo đó, đẳng cấp của bạn càng cao thì có thể mở khóa được các vũ khí ẩn trong game.

Ngoài ra, game cung cấp hệ thống năng lực nhân vật (ability) khá phong phú, nhưng người chơi chỉ được chọn 2 năng lực đặc biệt dùng trong chiến đấu. Cùng với các năng lực, vũ khí trong LP2 khá đa dạng được chia thành 5 lớp: tiêu chuẩn (Standard), cận chiến (Short Range), bắn xa (Long Range), hạng nặng (Heavy Weapons), hỗ trợ (Support) và các loại lựu đạn cũng có 5 lớp: Normal, Gum, Disk, Release, Plasma. Tùy theo tính chất của từng nhiệm vụ bạn có thể chọn vũ khí cũng như năng lực cho thích hợp với nhân vật. Về các bộ giáp VS, đây cũng là một đặc trưng đáng chú ý khác của LP2. Các vũ khí gắn trên VS đều có độ sát thương rất mạnh. Các VS có thể dùng để dọn đường rất tốt, tuy nhiên bất lợi về tốc độ và độ cơ động, sẽ khiến các VS thêm phần thua thiệt khi đối đầu với các quái vật Akrid và các vũ khí hạng nặng như súng rocket.

Những bất cập trong cách chơi

Về cách thiết kế màn chơi, LP2 đã vấp phải rất nhiều lỗi khiến người chơi rất bực mình và khó chịu. Đầu tiên, vấn đề dễ nhận thấy nhất chính là khoảng cách thời gian hoàn thành các nhiệm vụ nhỏ trong từng chương. Có rất nhiều nhiệm vụ nhỏ đơn giản đến mức không ngờ và bạn có thể hoàn thành nó rất nhanh. Điều này khiến cho nhịp độ chơi game bị gián đoạn liên tục gây mất hứng thú cho người chơi. Không những thế, sau khi hoàn thành các nhiệm vụ nhỏ đó, bạn lại không được lưu checkpoint đồng nghĩa với việc bạn phải hoàn thành cho xong mới được lưu game. Giả sử như trong một chương nhỏ có nhiều nhiệm vụ, bạn đã sử dụng hết BG

ƯU:

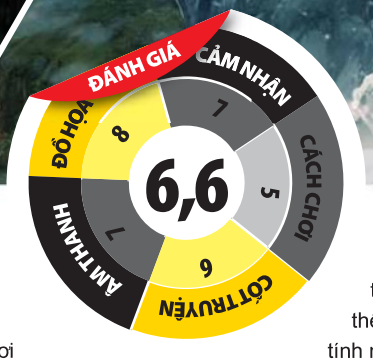
- Hình ảnh, âm thanh chất lượng cao
- Phần chơi Multiplayer đáng giá.

KHUYẾT:

- Lỗi A.I thường xuyên
- Cách thiết kế màn chơi còn nhiều bất cập
- Chế độ điều khiển khó khăn
- Tốc độ khung hình không ổn định.

ESRB (NỘI DUNG):

Máu hoạt hình; Ngôn từ bất kính; Chủ đề kích động; Bạo lực



và xui xẻo "tử ẹo", thì bạn sẽ phải bắt đầu lại từ đầu chapter đó khiến người chơi gặp rất nhiều phiền toái.

Các mục tiêu nhiệm vụ trong LP2 rất khó nắm bắt khi người chơi chưa kích hoạt các datapost để có được radar trong màn chơi. Cho dù đã có radar, nhưng LP2 cũng không hề cho biết điểm đến của các objective ở đâu làm cho người chơi tìm kiếm rất lâu. Các nhiệm vụ đầu thì điều này không có gì đáng nói, nhưng càng về cuối game thì đó sẽ là một thảm họa thật sự. Chưa hết, đôi khi bạn sẽ cảm thấy vô cùng ức chế với cách thiết kế màn chơi của Capcom. Ví dụ như bạn đang di chuyển trên nóc tàu lửa, chỉ cần 1 va chạm nhỏ tác động vào thành tàu thôi, bạn sẽ bị roi khỏi tàu liền, thế là mất BG. Vẫn còn nhiều màn chơi mang tính "thử thách" lòng kiên nhẫn ở phía trước đang chờ đón, và muốn vượt qua bạn cần phải hết sức cẩn trọng và khéo léo không chỉ trong chiến đấu mà còn cả ở di chuyển.

Về hệ thống A.I của các pirates và Akrid, đây là một sự thất vọng của LP2 đối với những fan của bản trước. Nhóm lính pirates, bao gồm người chơi và 3 đồng đội máy, hầu hết từ đầu đến cuối màn chơi, chỉ có người chơi làm tất cả, từ việc tiêu diệt các ổ Akrid đến kích hoạt các datapost. A.I của đồng đội rất ngây ngô khi bị tấn công thì họ không hề biết nấp để chờ cơ hội, đã vậy còn xông thẳng vào vòng vây quân địch để nhận lấy cái chết lãng nhách. Còn về các quái vật Akrid, dường như đặc tính hoang dã đã ngấm trong người nên khi tấn công người chơi thì chúng đã để lộ những điểm vàng chết người trên cơ thể một cách lộ liễu để người chơi tận dụng.

Sang phần chơi Multiplayer, có thể nói đây là phần chơi cứu cánh cho LP2 khi game cho phép chơi co-op campaign offline cùng với một người chơi khác và co-op online có thể lên tới 4 người trên một màn chơi. Tuy nhiên, có một chút phiền toái khi chơi co-op offline lẫn online là cột BG sẽ dành cho cả 4 người chơi chứ không phải mỗi người có một cột riêng. Điều này dẫn tới cả 4 người chơi đều phải phối hợp ăn ý với nhau cùng hoàn thành nhiệm vụ, nếu có 1 người trong số 4 người chết thì cột BG chung sẽ giảm dần, nếu đến mức 0 thì cả 3 người chơi còn lại đều bị thất bại. Do đó, yếu tố đồng đội sẽ được đặt lên hàng đầu, bạn sẽ phải cân nhắc kĩ lưỡng trước khi quyết định hành động để tránh ảnh hưởng lên các thành viên khác trong nhóm ở phần chơi này. Tuy nhiên, phần chơi này lại có một hạn chế rất đáng tiếc là không có chế độ "jump in/jump out" (tham gia nhanh) giữa các màn chơi như Gears of War, nghĩa là nếu bạn đang gặp khó khăn trong khi làm nhiệm vụ thì bạn không thể nhờ ai jump-in vào giúp đỡ bạn được. Người đó chỉ có thể vào giúp đỡ bạn khi bạn đã hoàn tất mission trong một chapter. Các mục chơi online khác được LP2 kế thừa từ người tiền nhiệm và bạn có thể chỉnh sửa quần áo, vũ khí, năng lực của nhân vật khi chơi online cho phù hợp với phong cách của mình.

Đồ họa và âm thanh tuyệt hảo

Được xây dựng trên nền engine đồ họa MT-Framework 2.0 mạnh mẽ từng góp mặt trong Resident Evil 5 nên môi trường trong LP2 hoàn toàn có thể làm hài lòng các fan khó tính nhất. Engine này đã gột tả rất sống động các khu rừng rậm hoang sơ, sa mạc nóng bỏng cho đến băng tuyết lạnh giá, các khu căn cứ bỏ hoang... Các hình mẫu nhân vật, quái vật Akrid và các VS đều được dựng hình một cách chi tiết, khử gần như hoàn toàn răng cưa và chuyển động nhuần nhuyễn. Các hiệu ứng khói lửa của game cũng được làm rất tốt. Nhưng có lẽ vì thế mà ở một số phân cảnh chiến đấu quyết liệt đầy máu lửa thì tốc độ khung hình của game bị sụt giảm nghiêm trọng. Âm thanh của game tạo được ấn tượng mạnh khi mang đến cho người chơi cảm giác hào hứng khi chiến đấu với Akrid. Bên cạnh đó, các âm thanh súng đạn, tiếng kêu của các loài Akrid được mô phỏng khá chân thực. Có thể nói, về phần đồ họa và âm thanh, LP2 hoàn toàn nhận được điểm cộng.

Lời kết

Lost Planet 2 hoàn toàn có thể trở thành một game bắn súng xuất sắc nếu không vấp phải các lỗi và hạn chế về mặt gameplay. Phần chơi Multiplayer của LP2 đã mang đến cho người chơi những trải nghiệm tuyệt vời cộng với nền đồ họa, âm thanh thuộc hàng đỉnh. Nhưng như thế là chưa đủ để LP2 tránh khỏi thất bại. Đối với các fan trung thành của thể loại game bắn súng góc nhìn thứ 3 thì LP2 là game có chất lượng trung bình khá và xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập game để chơi trong hè này.

CẨM TÚ

Ngày 02/07/2010, tạp chí TGVT - PCW VN cùng các nhà tài trợ và đại diện bạn đọc tham gia bình chọn đã tổ chức rút thăm cho bạn đọc tham gia bình chọn "Sản phẩm CNTT-TT Ưa chuộng Nhất", "BIT Cup-Giải Pháp CNTT Hay Nhất" và "Sản Phẩm Giải Trí và Thể Thao Điện Tử Ưa Chuộng Nhất năm 2010."

Chúc mừng 158 bạn đọc đã trúng thưởng!

Giải Đặc biệt trị giá: 20.000.000đ

Laptop Samsung R 480

Tăng Anh Huy

189/3 Trần Xuân Soạn, Quận 7, Tp.HCM

Giải nhất trị giá: 15.000.000đ

Laptop Acer

Aspire 3935-742G25Mn.014 BLack

Lê Phước Lộc

109 Tôn Thất Thuyết, P.15, Quận 4, Tp.HCM

Giải nhì trị giá: 10.000.000đ

Samsung LCD Monitor E2220X

Kingston HyperX Lovo DDR3-1600, 4GB

Genius Webcam Slim 1322AF

Genius Headphone HP 04live

Esset NOD 32 Antivirus

Cooler Master Tản nhiệt notebook Xlite

Lê Văn Dũng

D16/ 17/ 25 Tân Hòa Đông, P. Bình Trị Đông, Quận. Bình Tân, Tp.HCM

Giải ba trị giá: 5.000.000đ

Kingston Ổ cứng di động SSD Now Vseries

Dlink Wireless router DIR 600

Genius webcam iLook 1321

Esset NOD 32 Antivirus

Ly Xan Phong

9/7 Lê Đại Hành, P.4, Quận 11, Tp.HCM

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giải thưởng của VPĐD Microsoft tại Việt Nam

Bản quyền Microsoft Window Ultimate

Nguyen Bao Hung
19/8D Phạm Văn Chiêu, P.9, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Lâm Ngọc Phước
72C Phạm Văn, Phú Thọ Hòa, Quận Tân Phú, Tp.HCM

Nguyễn Phương Việt
534 Trần Hưng Đạo, P.2, Quận 5, Tp.HCM

Lê Khắc Trung
A6/16 Chung cư Phúc Thịnh, 341 Cao Đạt, P.1, Quận 5, Tp.HCM

Nguyễn Văn Hoàng Anh
35A Nguyễn Kiệm, P.3, Quận Gò Vấp, Tp. HCM

Nguyễn Thanh Hằng
12/3 Tôn Đức Thắng, Quận 1, Tp.HCM

Mai Ngọc Dũng
50/6 CMT8, P.5, Quận Tân Bình, Tp. HCM

Nguyễn Trường An
C12/12B1 Tổ 230, Ấp 5, Bình Hưng, Bình Chánh, Tp.HCM

Mai Đình Chính
78/3 Trần Quang Khải, Quận 1, Tp.HCM

Phùng Danh Nam
Số nhà 743, An Thuận, Hòa Bình, Chợ Mới, An Giang

Giải thưởng của công ty CP CNTT-TT Nam Trường Sơn - nhãn hàng Kaspersky

Kaspersky bản quyền Antivirus

Hứa BichThủy
98/45 Nguyễn Văn Đậu, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Tran Trong Tuoc
3F, KP1, Phú Thuận, Quận 7, Tp.HCM

Phạm Ngọc Châu
30/6 Ngô Thời Nhiệm, P.7, Quận 3, Tp.HCM

Nguyễn Hoàng Lan
79 Nguyễn Thương Hiền, Quận 3, Tp.HCM

Huỳnh Minh Tuấn
339/34A5 Tô Hiến Thành, P.12, Quận10, Tp.HCM

Phan Thành Trung
67 Phạm Ngũ Lão, Quận 1, Tp.HCM

Nguyễn Ngọc Thuý
98 Cư Xá Bắc Hải, P.10, Quận 10, Tp.HCM

Nguyen Do Hoang Phuong
783 Trần Xuân Soạn, P.Tân Hưng, Quận 7, Tp.HCM

Trần Văn Lộc
56/9 Cao Thắng, Quận 3, Tp.HCM

Lê Minh Trực
62 Lương Hữu Khánh, Quận 1, Tp.HCM

Trần Minh Triết
45/1 Quang Trung, P.10, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Nguyễn Quang Duy
453/62d Lê Văn Sỹ, P.12, Quận 3, Tp.HCM

Đỗ Thị Thu
115/10A Lê Trọng Tấn, P. Sơn Kỳ, Quận Tân Phú, Tp.HCM

Nguyễn Minh Khôi
161/7 Bình Đông, P.14, Quận 8 ,Tp.HCM

Trần Thị Lan Hương
Số 6, Đường 3, khu phố 3, BHH, Bến tre

Đào Mai Long
143 Chùa Hàng, Quận Lê Chân, Hải Phòng

Nguyễn Quang Anh
38/409 Phường Dư Hàng Kênh, Lê Chân, Hải Phòng.

Nguyễn Hoàng
Nhà số 3, ngõ 11, đường Đốc Thiết, Hưng Bình, Tp Vinh, Nghệ An

Trịnh Ngọc
66 ngõ 158, Ngọc Hà, Ba Đình, Hà Nội

Luong Duc Thai An
Số 6, Ngõ Trung Tiến, Khâm Thiên, Đống Đa, Hà Nội

Giải thưởng của CN công ty Phân Phối FPT (TP.Hà Nội) - Nhãn hàng Linksys

Linksys NMH 300

Hoài Phương
4S-1 Kp Sky Garden, Phú Mỹ Hưng, Nguyễn Văn Linh, P.Tân Phong, Quận 7, Tp. HCM

Linksys NMH 305

Lê Khắc Toàn
76 Dương Bá Trạc, P.7, Quận 8, Tp.HCM

Linksys NMH 405

Nguyễn Văn Tấn
137C Nguyễn Chí Thanh, P.9, Quận 5, Tp.HCM

Linksys WAG 120N

Đỗ Văn Hùng
07 Phan Chu Trinh, P.2, Tp. Vũng Tàu

Linksys WRT 610N

Nguyễn Vũ Hữu Trí
16 Nguyễn Thái Bình, P.4, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Giải thưởng của VPĐD Kingston Technology tại Việt Nam

Kingston HyperX DDR3-1600 6GB

Le Thanh Quan
350 Thạnh Mỹ, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Kingston HyperX DDR3-1600 6GB

Chữ Quân Anh
04 Hoài Thanh, P.14, Quận 8, Tp.HCM

Kingston HyperX DDR3-1600 6GB

Lê Trung Trực
113/63 Trần Văn Đang, P.11, Quận 3, Tp.HCM

Kingston HyperX Lovo DDR3-1600 4GB

Hà Trọng Phương An
147/36/3 Tân kỳ Tân quý, P. Tân Sơn Nhì, Quận Tân Phú, Tp.HCM

Kingston HyperX Lovo DDR3-1600 4GB

Lê Trung
72/14 Đường số 10, P.9, Quận Gò Vấp, Tp. HCM

Kingston SSDNow V Series 30GB

Dương Trọng Nghĩa
91/20 Đinh Tiên Hoàng, P.3, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Kingston SSDNow V Series 30GB

Nguyễn Quốc Bảo
45/7 Lạc Long Quân, P.11, Quận 11, Tp.HCM

Giải thưởng của công ty TNHH Điện tử Samsung Vina

Samsung LCD Monitor E2220X

Duong Giang
22 Kp3, Đường 7, P.Linh Trung, Quận Thủ Đức, Tp.HCM

Samsung LCD Monitor E2220X

Nguyen Trong Lam
Số 25, Tổ 31, Hồ Tùng Mậu, Cầu Giấy, Hà Nội

Samsung Printer ML 1666

Trần Long Ân
34 Lý Thái Tổ, Quận 10, Tp.HCM

Samsung Printer ML 1666

Le Vu Ha
216/36 Thái Phiên, Quận 11, Tp.HCM

Giải thưởng của công ty CP Máy tính Tầm nhìn (VISCOM) - nhãn hàng Dlink

Wireless N 150 router Dlink DIR 600

Hà Thanh Phương
207/8 Nguyễn Văn Thủ, P.Đakao, Quận 1, Tp. HCM

Nguyễn Đắc Trọng
194 Nguyễn Trọng Tuyển, Quận Phú Nhuận, Tp.HCM

Nguyễn Tấn Tài
50 Khu 10B, thị trấn Trà Ôn, huyện Trà Ôn, Vĩnh Long

Võ Quốc Dũng
282 Nguyễn Hội, Phan Thiết, Bình Thuận

Bùi Đức Trung
Số 66 ngõ Huy Văn, Tôn Đức Thắng, Hà Nội

Le Hung
33 ngõ 1, Hà Huy Tập, Yên Viên, Gia Lâm, Hà Nội

DLINK DIR 655

Dương Văn Khúc
226 Khánh Hội, P. 6, Quận 4, Tp.HCM

DLINK DIR 855

Nguyễn Hoàng Diệp
005A Nguyễn Ngọc Ba, KP1, P.6, Tp. Mỹ Tho, Tiền Giang

Wireless ADSL Router DLINK DSL 2640B

Vũ Khánh Bình
1/150 Vũ Chí Thắng, Quận Lê Chân, Tp.Hải Phòng

Phạm Đỗ Đức Anh
D8 kv4 Lê Hồng Phong, Quận Bình Thủy Tp.Cần Thơ

Quyền Lai
614 Phạm Thế Hiển, P.4, Quận 8, Tp. HCM

Wireless ADSL Router DLINK DSL 2640B

Nguyễn Vĩnh Thắng
5/V8 Phạm Ngũ Lão, P.3, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Giải thưởng của công ty CP Tin học An Phú (Alpha Computer) - nhãn hàng Cooler Master

Bộ nguồn Cooler Master Elite 350W

Huỳnh Văn Hoàng
D4Tổ 23B, KP2, P. Hiệp Thành, Quận 12, Tp.HCM

Nguyễn Ngọc Trung
128 Hoàng Văn Thụ, Quận Phú Nhuận, Tp.HCM

Lê Đình Phương
378 Trường Chinh, P.13, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Lê Thị Khánh Hòa
09 Quốc Lộ 13, P.26, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Ngô Minh Nhựt
82/64 Đinh Bộ Lĩnh, P.26, Quận Bình Thạnh, TpHCM

Hoàng Trung Hiếu
237 Hòa Bình, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Nguyễn Ngọc Vinh
15 Tôn Đức Thắng, Quận 1, Tp.HCM

Tran Van Hung
50 Hà Phước, Nha Trang

Nguyễn Thị Lan
1/1 Xây Dựng, xã Giang Điền, Huyện Trảng Bom, Đồng Nai

Đinh Quảng Hưng
201B Hùng Vương, Ka Long, Móng Cái, Quảng Ninh

Cooler Master hộp ổ cứng Xport 351

Hoàng Tích Đạt
83/29B Cách Mạng Tháng Tám, Quận 10, Tp.HCM

Lê Văn Thuận
116/8 Lê Văn Sỹ, Quận 3, Tp.HCM

Phạm Kiến Toàn
65/12 Phạm Thế Hiển, P.4, Quận 8, Tp.HCM

Doan Dinh Hoang
45 Đinh Tiên Hoàng, Quận 1, Tp.HCM

Trần Minh Trung
37/1 Nguyễn Tất Thành, P.3, Quận 4, Tp.HCM

Lưu Tức Bình
13/12 Lương Thế Vinh, P. Tân Thới Hòa, Quận Tân Phú, Tp.HCM

Le Bang Phong
245 Vĩnh Viễn, P.4, Quận 10, Tp.HCM

Trịnh Quốc Thanh
153A/1 Bùi Văn Danh, Tp. Long Xuyên, An Giang

Nguyễn Thành Nhơn
38 Trần Hưng Đạo, P.2, Tp. Sóc Trăng

Nguyen Ngoc Thuan
176 Phan Đình Phùng, Quận Ninh Kiều, Tp. Cần Thơ

Cooler Master tản nhiệt notebook Xlite

Nguyễn Phú Vinh
6G3 KDC Tân Quy Đông, P. Tân Phong, Quận 7, Tp.HCM

Trần N. T. Bảo Hạnh
121 Lô D, Chung Cư Nhiêu Lộc, Quận Tân Phú, Tp.HCM

Thai Phuoc Uy
26A Trần Cao Vân, P.12, Quận Phú Nhuận, Tp.HCM

Nguyễn Văn Xuân
121 Nguyễn Thiên Thuật, Quận 3, Tp. HCM

Bùi Tấn Nam
70 Lê Thanh Nghị, Quận Hai Bà Trưng, Hà Nội

Phạm Thị Ngọc Diệu
Cty Cp Thủy sản Bình An, Cần Thơ, lô 2.17 KCN Trà Nóc II, Tp. Cần Thơ

Nguyễn Đặng Duy Quang
46 Nguyễn Xuân Ôn, Thuận Lộc, Tp. Huế

Danh Chí Tâm
1/4 Lâm Quang Ky, Tp. Rạch Giang, Kiên Giang

Trương Huy Hoàng
92A/7 Nội Hóa 2, Bình An, Dĩ An, Bình Dương

Giải thưởng của công ty TNHH Kỹ thuật Tin học Viễn thông An Phát - nhãn hàng Draytek

Bộ Vigor 120

Lê Anh Thư
28/2 Bùi Viện, Quận 1, Tp.HCM

Nguyễn Hữu Hậu
550 Kinh Dương Vương, P. An Lạc, Quận Bình Tân, Tp.HCM

Nguyễn Gia Huy
Số 18 Bà Triệu, P. 2, Tp. Cao Lãnh, Đồng Tháp

Bộ Vigor 2700

Khương Văn Trường
Phòng 1713, chung cư Momota, 151 Nguyễn Đức Cảnh, Hoàng Mai, Hà Nội

Bộ Vigor 2700e

Đỗ Thanh Tùng
312/25 Tôn Đản, P.4, Quận 4, Tp. HCM

Bộ Vigor 2700G

Nguyễn Tấn Phúc
47 Điện Biên Phủ, Quận Ninh Kiều, Tp. Cần Thơ

Bộ Vigor 2700Ge

Trần Minh Tâm
67 Minh Phụng, Quận 6, Tp.HCM

Giải thưởng của công ty TNHH SX TM DV Truyền Thông Ích Thiên - nhãn hàng Esset

Bộ sản phẩm Esset NOD 32 Antivirus

Trần Nguyên Thanh Hảo
332/167/7 Dương Quảng Hàm, P. 5, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Nguyễn Tấn Nghĩa
19/9 Lạc Long Quân, P. 9, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Tran Van Luyen
78/3 Lâm Văn Bền, P. tân Thuận Tây, Quận 7, Tp.HCM

Trần Hiếu Nam
339/15 Tô Hiến Thành, P.13, Quận 10, Tp.HCM

Trần Thị Yên Nhi
127 Bình Thới, P.11, Quận 11, Tp. HCM

Đỗ Hữu Hạnh
34 Phạm Thế Hiển, P.4, Quận 8, Tp.HCM

Nguyễn Đức Cường
24 Đường Số 3, KP 1, P.Hiệp Bình Chánh, Quận Thủ Đức, Tp.HCM

Phạm Hồng Khanh
18 Đường số 7, Lý Phúc Mạn, P. Bình Thuận, Quận 7, Tp.HCM

Nguyễn Trọng Phước
620 Quốc lộ 13, P. Hiệp Bình Phước, Quận Thủ Đức, Tp. HCM

Dương Minh Tân
99c/17 Công Hòa, P.4, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Bùi Minh Chung
51/1a Gia yên, Gia Tân 3, Thống Nhất, Đồng Nai

Dao Duc Phuong
15 Nguyen Van Be, Long Khanh, Đồng Nai

Võ Thái Châu
150 Duy Tân, Kon Tum

Lâm Đăng Huy
126 Mỹ An, Thiên Mỹ, Châu Thành, Sóc Trăng

Trịnh Thị Khánh
109 Trần Hưng Đạo, Hà Nội

Mai Phương Huỳnh
361 Nguyễn Văn Cừ, Long Biên, Hà Nội

Lê Quang Nghĩa
381 Đội Cấn Ba Đình, Hà Nội

Nguyễn Việt Cường
174 Hai Bà Trưng, Gia Nghĩa, Đăk Nông

Giải thưởng của Kye System Corp - nhãn hàng Genius

Genius eFace 1300

Trần Trọng Hữu
59 Hùng Vương, P. 2, Tp. Cao Lãnh, Đồng Tháp

Genius GHP-040

Vũ Anh Trường
103 Nguyễn Thông, P.9, Quận 3, Tp.HCM

Genius HP-02NC

Từ Tấn Tài
7 Xương Huân, Nha Trang, Khánh Hoà

Genius HS-03N

Trần Văn Huy
228 Phan Bội Châu, TP. Huế

Genius HS-03N

Trần Thế Mỹ
274 Xô Viết Nghệ Tĩnh, P. 31, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Genius iLook 320

Hòa Hưng
171/1B Lê Đức Thọ, P.13, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Genius iSlim 1300

Quang Liên
90 Nguyễn Duy Dương, P.9, Quận 10, Tp. HCM

Genius iSlim 1320

Bùi Thị Hồng Thanh
230 Bùi Hữu Nghĩa, P.2, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Genius iSlim 2000AF

Nguyen Sy Khi
14 Ký Đồng, Quận 3, Tp.HCM

Genius iSlim 2020AF

Trần Hiển
167 Phạm Viết Chánh, Quận 1, Tp.HCM

Genius Slim 1320

Trần Nguyễn Trường Thy
42/36/28c Hoàng Hoa Thám, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Genius Slim 321R

Lương Thị Y Nguyên
Số 84, đường 16, Vĩnh Thuận, P.Long Bình, Quận 9 Tp.HCM

Genius Speaker - SP i200

Võ Hoàng An
185/10 Sơn Đông, Thanh Đức, Long Hồ, Vĩnh Long

Genius Speaker - SP i200

Lê Nguyễn Văn Duy
129/35/5 Nguyễn Trãi, P.2, Quận 5, Tp.HCM

Genius Speaker - SP i200

Huỳnh Tấn Phong
134/ 11 Trần Phú, P.4, Quận 5, Tp.HCM

Genius Speed wheel 3MT

Đinh Minh Hiệp
43/31 tổ 60, KP8, Quận 12, Tp.HCM

Genius Speed wheel 5pro

Hồ Văn Hoàng
149/35 Lê Thị Riêng, Quận 1, Tp.HCM

Giải thưởng của công ty TNHH K.A.S - nhãn hàng AcBel

Kas-AcBel bộ nguồn R9 1100W

Phạm Văn Hai
320 Lý Thường Kiệt, Quận 11, Tp.HCM

Kas-AcBel bộ nguồn R9 900W

Lê Công Danh
105/17 Hoàng Hoa Thám, P.6, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Giải thưởng của công ty TNHH TM DV TT Trường Tiến - Nhãn hàng Vivotek

VIVOTEK VIV-IP-7131

Đào Duy Tùng
HSBC, Lầu 6, Metropolitan, 235 Đồng Khởi, Quận 1, Tp.HCM

VIVOTEK VIV-IP-7133

Nguyễn Minh Tuấn
số 197 Hoàng Liên, Tp. Lào Cai

VIVOTEK VIV-IP-7133

Lê Minh Như
184 Điện Biên Phủ, Quận 3, Tp.HCM

Giải thưởng của ZyXel Singapore

Bộ Wireless N-lite home router ZyXel NBG 417N

Phan Minh Đức
161D/104/22 Lạc Long Quân, P.3, Quận 11, Tp.HCM

Đỗ Trương Ngọc Đăng
16/2 Trần Quang Cơ, P.Phú Thạnh, Quận Tân Phú, Tp.HCM

Nguyễn Trọng Bình
210 Lý Thái Tổ, quận 10, Tp.HCM

Vũ Ngọc Bình
112 Đề Thám, Quận 1, Tp.HCM

Phạm Ngọc Hải
S11-1 Hưng Vượng 3,P. Tân Phong, Quận 7, Tp.HCM

Nguyễn Thanh A
55 Lạc Long Quân, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Nguyễn Thái Hoàng
3/24/8 Lê Văn Thọ, P.16, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Lê Đình Thống
5/10 Trịnh Đình Trọng, P.5, Quận 11, Tp.HCM

Nguyen Binh Minh
305 Đào Duy Anh, Quận Phú Nhuận, Tp.HCM

Nguyễn Bình Minh
704 Trường Chinh, P.15, Quận Tân Bình, Tp.HCM

Nguyen Thanh Trung
124/21 Nguyễn Đình Chiểu, P.4, Quận Phú Nhuận, Tp.HCM

Nguyễn Văn Đồng
76 Lý Thường Kiệt, Quận 10, Tp.HCM

Nguyễn Thái Thanh Phong
19/24D Phạm Ngũ Lão, P.7, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

Từ Tuấn Long
81/19 Huỳnh Mẫn Đạt, P.19, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

Nguyễn Hồng Quân
11G Nguyễn Biểu, P.1, Quận 5, Tp.HCM

Nguyễn Quốc Cường
1/A8 To, Dong Ngac, Tu Liem, Hà Nội

Hoàng Nam
Số 3 ngõ 234, Giáp Bát, Hoàng Mai, Hà Nội

Nguyễn Ngọc Hoa
13 Quan Trạm, Thổ Quan, Đống Đa, Hà Nội

Bùi Ngọc Châu
27A Tôn Thất Thuyết, Pleiku, Gia Lai

Nguyễn Kiều Thọ
21 Tân An, Tân Dân, Việt Trì, Phú Thọ

Các giải thưởng trên đều được đính kèm 01 (một) miếng tản nhiệt Cooling pad iXOFT sản phẩm của công ty Thermaltake

Mời các bạn có tên trong danh sách nhận giải thưởng tại:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN

Tòa soạn:
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.39304 324
Fax: 08.39304 338
E-mail: thegioivitinh@pcworld .com.vn
Website: www.pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội:
Phòng 903, Tầng 9, Tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.35121 819
Fax: 04.35121 822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Ghi chú:

- Vui lòng mang theo CMND/Thẻ học sinh/sinh vien khi đến nhận giải
- Thời gian nhận giải thưởng từ **15/07/2010** đến hết **15/10/2010**
- Người trúng giải ở ngoài TP.HCM và Hà Nội nhận giải thưởng bằng cách photo CMND/Thẻ học sinh/sinh viên (có công chứng) gửi về tòa soạn hoặc văn phòng Hà Nội và chịu các chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Thông tin liên quan đến việc nhận giải vui lòng liên hệ:
- *Phía Nam:* **Anh Lê Đình Tấn Đạt** - *ĐT:* 08.3930 4324 *Ext:* 231 - *DĐ:* 0909 542 948
- *Phía Bắc:* **Chị Nguyễn Thị Thu Hằng** - *ĐT:* 04.35121 819 *Ext:* 115

99 NGÀY CHINH CHIẾN

NẾU PHẦN 1 CỦA NINETY NINE NIGHTS ĐÃ TẠO ĐƯỢC KHÔNG ÍT CẢM TÌNH VÀ KHIẾN CÁC GAME THỦ TIN TƯỞNG VÀO MỘT ĐỐI TRỌNG NẶNG KÝ ĐỐI ĐẦU VỚI DYNASTY WARRIORS THÌ PHẦN 2 NÀY ĐÃ GẦN NHƯ... PHÁ TAN NIỀM TIN ĐÓ.

Ninety Nine Nights phát hành năm 2006 là một trong những game tiên phong độc quyền dành cho hệ máy Xbox 360. Được phát triển từ sự kết hợp giữa 2 hãng Phantagram (Hàn Quốc) và Q Entertainment (Nhật Bản), game hành động có phong cách rất giống loạt game Dynasty Warriors này được các game thủ đánh giá cao ở lối chơi thử thách, đồ họa rất đẹp cùng chiến trường hoành tráng vào thời điểm đó.

Mãi 4 năm sau, trò chơi mới có phiên bản kế tiếp là Ninety Nine Nights 2 (N3II), lần này do Q Entertaiment kết hợp cùng một hãng game Nhật khác là feelplus thực hiện. Ngoài ra, dù vẫn là game độc quyền của Xbox 360 nhưng N3II không còn do Microsoft Game Studios phát hành nữa mà thay vào đó là hãng Konami.

CỐT TRUYỆN THẦN THOẠI QUEN THUỘC ĐẾN MỨC TẦM THƯỜNG

N3II có bối cảnh tương đồng với phần 1 nhưng nội dung thì không liên quan gì đến nhau. Thế giới trong game vẫn mang đặc trưng giả tưởng thần thoại theo phong cách châu Âu, khi loài người cùng sinh sống với các chủng tộc khác như yêu tinh, quỷ lùn, chằn tinh, v.v. Một ngày nọ, thế lực ma quỷ của Chúa tể bóng đêm (Lord of the Night) đột ngột xuất hiện và gieo rắc chiến tranh, tai ương khắp nơi. Sau hơn 90 ngày đêm hoành hành, đạo quân của Chúa tể bóng đêm bắt đầu tràn đến

N3II
NINETY-NINE NIGHTS

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

N3II: NINETY NINE NIGHTS	
PHÁT TRIỂN	Q Entertainment/feelplus
PHÁT HÀNH	Konami
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	29/06/2010
TUỔI (ESRB)	Mature
HỆ MÁY	X360

xâm chiếm Orphea, một vương quốc linh thiêng của tộc yêu tinh (Elf). Lúc này, một chiến binh quả cảm và hùng mạnh mang tên Galen xuất hiện, một mình đánh tan đợt công thành của đoàn quân bóng tối, cứu Orphea khỏi nguy cơ sụp đổ. Nhận thấy sự tận tụy hết mình của Galen, công chúa Sophia, người trị vì Orphea, đã đích thân đứng lên cùng với dũng sĩ này tập hợp thêm những chiến binh tài giỏi khác để cùng hợp sức đánh tan đoàn quân hùng mạnh của Chúa tể bóng đêm.

Game cung cấp cho người chơi 5 chiến binh khác nhau, mỗi người sẽ có một câu chuyên riêng để bạn tùy ý lựa chọn. Vì có cùng chung một mục tiên cuối cùng nên các câu chuyện riêng này sẽ lồng ghép với nhau để cho ra một cốt truyện tổng thể chung nhất của game. Nghe có vẻ hấp dẫn và có chiều sâu, nhưng thực chất, câu chuyện trong N3II không thực sự hấp dẫn với các tình tiết không đột phá, mới mẻ gì mấy khi so với những game dựa theo thần thoại châu Âu. Hơn nữa, nhiệm vụ trong từng màn chơi của các nhân vật cũng chẳng có gì đặc sắc, chủ yếu chỉ là yêu cầu người chơi "dọn dẹp" sạch sẽ "hàng đống" kẻ thù trước mặt và đi đến cuối màn. Thế là xong và cứ lặp đi lặp lại một cách nhàm chán như vậy.

CÁCH CHƠI NÔNG CẠN, LẶP LẠI ĐẾN PHÁT CHÁN

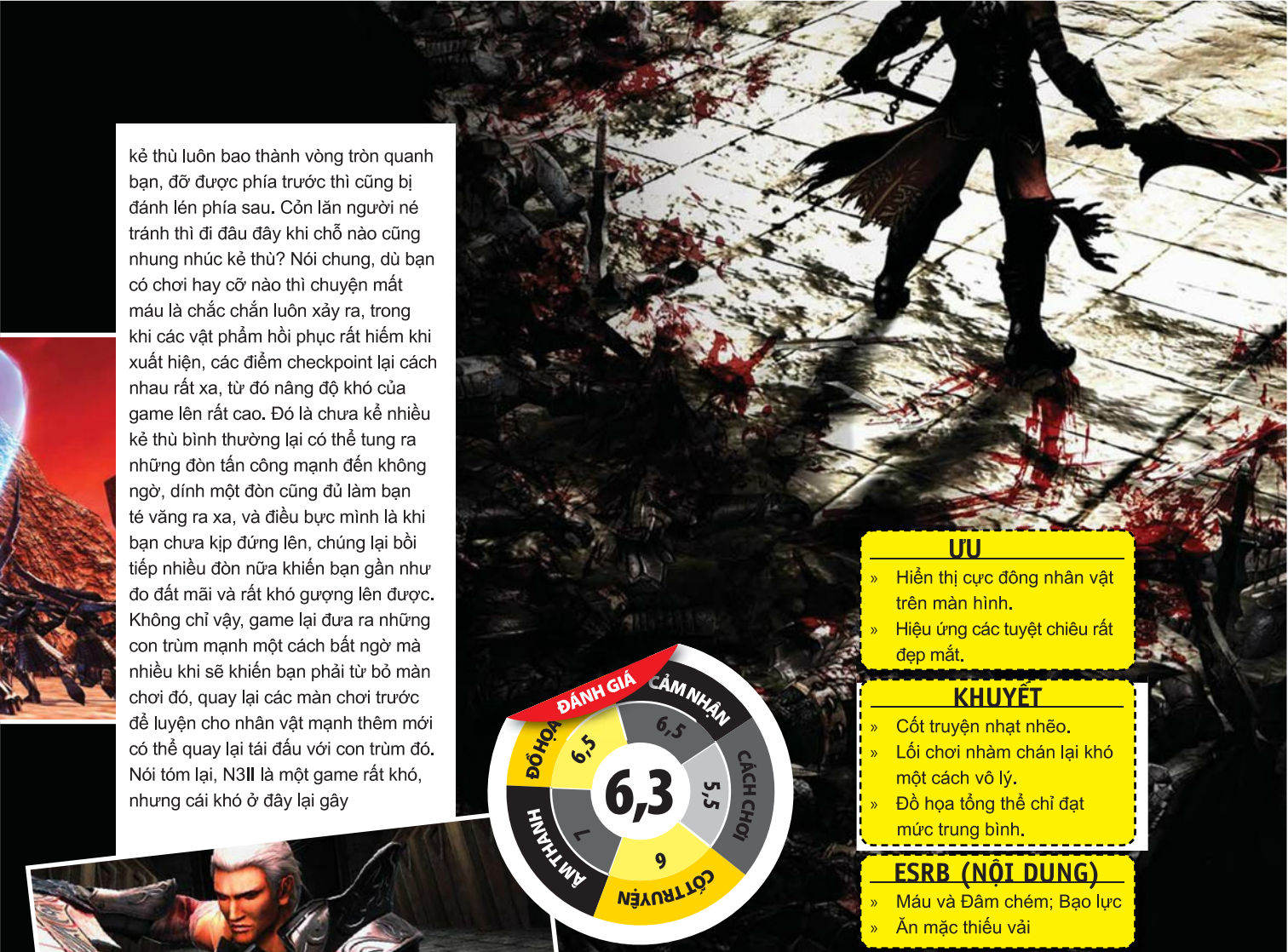
Lối chơi "chặt chém" của N3II đơn giản đến hết mức có thể. Dù các nhân vật có các vũ khí, chiêu thức khác nhau nhưng tựu trung bạn chỉ cần bấm lia lịa 2 nút X,Y để ra đòn và chờ đủ điều kiện để thi triển các tuyệt chiêu. Bên cạnh một tuyệt chiêu cá nhân của riêng từng nhân vật, bạn có thể trang bị cho họ các kỹ năng chiến đấu, gán vào 4 nút A-B-X-Y kết hợp cùng nút LB để sử dụng. Các loại kỹ năng này khá đa dạng, hiệu ứng đẹp mắt và có tác dụng rất tốt để tiêu diệt nhiều kẻ thù xung quanh cùng lúc. Giới hạn của chúng là bạn phải chờ thời gian giãn cách (cool-down) để có thể tiếp tục thi triển. Tuy nhiên, ấn tượng nhất trong lối chơi của game chính là các đòn tấn công đặc biệt sử dụng năng lượng Orb ("ăn" được từ kẻ thù sau khi tiêu diệt chúng). Khi chiến đấu, các Orb được tích lũy sẽ được "đổ" vào một thanh bên dưới thanh sức khoẻ nhân vật. Thanh này có 3 nấc, tùy từng nấc mà tuyệt chiêu tung ra sẽ có độ dài và sức mạnh khác nhau. Có thể nói, các tuyệt chiêu đặc biệt này được thể hiện rất ấn tượng, với các hiệu ứng sặc sỡ chói lòa cả màn hình, còn năng lực thì thực sự khủng khiếp, có thể giúp bạn "san bằng thành bình địa" toàn bộ khu vực xung quanh mình.

Nhà sản xuất từng tự hào khoe rằng N3II là một trong những game có thể hiển thị đông nhân vật trên màn hình nhất từ trước đến nay. Điều này quả chẳng sai khi ngay từ những màn đầu tiên, bạn đã được "chào đón" bởi hàng trăm đối phương xuất hiện cùng lúc. Gần như hầu hết các màn chơi,

bạn lúc nào cũng phải đối đầu với kẻ thù đông như kiến cỏ, nhung nhúc chen lấn đầy cả màn hình. Và như đã nói, công việc của bạn chỉ là xông vào "đám kiến" ấy và bấm nút tấn công liên tù tì, hết "đám kiến" này sẽ lại có một "đám kiến" khác đến làm mồi cho bạn "luyện ngón". Tại sao nói là "làm mồi"? Đơn giản là dù đông đảo, nhưng kẻ thù trong game lại không được thông minh cho lắm, chủ yếu là… chen lấn nhau chường cái mặt ra cho bạn "hỏi thăm sức khoẻ". Đương nhiên lâu lâu chúng cũng sực nhớ ra là mình đang đánh nhau nên cũng "đâm chọt" bạn một cú, sau đó lại xớ rớ "làm kiểng" tiếp. Cứ như thế, lối chơi của game cứ lặp đi lặp lại một cách nhàm chán như thế hết màn này đến màn khác, nhân vật nào cũng như nhau, chẳng có tí điểm nhấn hay đột phá nào.

ĐỘ KHÓ VÔ LÝ ĐẾN BỰC MÌNH

Kẻ thù đông nhưng lại "ngu", hóa ra N3II là một game dễ òm, chỉ cần bấm "điên loạn" cũng qua màn? Không đâu nhé. Kẻ thù trong game không phải đông, mà là quá đông. Mỗi tên "chọt" một cú, nên bạn sẽ thấy mình cứ từ từ mất máu dần dần. Đỡ đòn và né tránh cũng không đem lại hiệu quả cao khi



kẻ thù luôn bao thành vòng tròn quanh bạn, đỡ được phía trước thì cũng bị đánh lén phía sau. Cỏn lăn người né tránh thì đi đâu đây khi chỗ nào cũng nhung nhúc kẻ thù? Nói chung, dù bạn có chơi hay cỡ nào thì chuyện mất máu là chắc chắn luôn xảy ra, trong khi các vật phẩm hồi phục rất hiếm khi xuất hiện, các điểm checkpoint lại cách nhau rất xa, từ đó nâng độ khó của game lên rất cao. Đó là chưa kể nhiều kẻ thù bình thường lại có thể tung ra những đòn tấn công mạnh đến không ngờ, dính một đòn cũng đủ làm bạn té văng ra xa, và điều bực mình là khi bạn chưa kịp đứng lên, chúng lại bồi tiếp nhiều đòn nữa khiến bạn gần như đo đất mãi và rất khó gượng lên được. Không chỉ vậy, game lại đưa ra những con trùm mạnh một cách bất ngờ mà nhiều khi sẽ khiến bạn phải từ bỏ màn chơi đó, quay lại các màn chơi trước để luyện cho nhân vật mạnh thêm mới có thể quay lại tái đấu với con trùm đó. Nói tóm lại, N3II là một game rất khó, nhưng cái khó ở đây lại gây

ƯU

- Hiển thị cực đông nhân vật trên màn hình.
- Hiệu ứng các tuyệt chiêu rất đẹp mắt.

KHUYẾT

- Cốt truyện nhạt nhẽo.
- Lối chơi nhàm chán lại khó một cách vô lý.
- Đồ họa tổng thể chỉ đạt mức trung bình.

ESRB (NỘI DUNG)

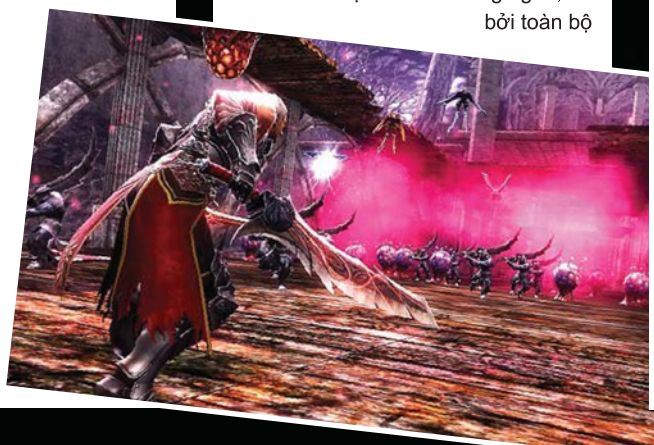
- Máu và Đâm chém; Bạo lực
- Ăn mặc thiếu vải

ức chế khi là khó theo kiểu bất hợp lý: hồi máu ít, checkpoint xa, thiết kế sức mạnh kẻ thù không phù hợp với giai đoạn trong game. Lối chơi đã lặp đi lặp lại, lại khó đến vô lý như vậy nên rất dễ khiến game thủ nhanh chóng chán nản.

ĐỒ HỌA CŨNG KHÔNG THỂ XOAY CHUYỂN TÌNH HÌNH

Phần 1 của game nhận được khá nhiều ngợi khen về đồ họa của game. Nhưng đáng tiếc, phần 2 lại không làm được điều này. Các nhân vật chính dù được chăm chút khá tốt, nhưng cũng không thể gọi là đặc sắc. Còn lại thì môi trường game đơn điệu và lặp lại đến nhàm chán, kẻ thù ai cũng như ai và đều sơ sài như nhau. Điều này cũng là dễ hiểu vì nhà sản xuất phải từ bỏ độ chi tiết để có thể hiển thị nhiều vật thể trên màn hình cùng lúc. Điểm sáng duy nhất của đồ họa là những pha thi triển tuyệt chiêu với những hiệu ứng, ánh sáng khá hoành tràng và ấn tượng.

Về âm thanh, phần lồng tiếng trong các đoạn phim cắt cảnh phần nào tạo được cảm xúc cho nhân vật. Game cũng có nhạc nền nhưng sẽ rất khó để cho bạn chú tâm lắng nghe, bởi toàn bộ đã bị át đi bởi những tiếng "leng keng, loảng xoảng" của hàng trăm nhân vật trên màn hình đang chiến đấu. Nghe mãi những tiếng động không thể gọi là êm tai này, ai không cảm thấy khó chịu thì phải nói rằng người đó cực kỳ dễ tính.



Nếu phần 1 của Ninety Nine Nights đã tạo được không ít cảm tình và khiến các game thủ tin tưởng vào một đối trọng nặng ký đối đầu với Dynasty Warriors thì phần 2 này đã gần như… phá tan niềm tin đó. Game gần như không hề thành công ở một khía cạnh nào, từ cốt truyện hời hợt, lối chơi nhàm chán đơn điệu không đột phá, độ khó vô lý cùng mảng đồ họa có thể gọi là đẹp trong thời điểm… 4 năm trước. Nói tóm lại, N3II là hoàn toàn "không có cửa" để đối đầu với Dynasty Warriors và lý do duy nhất có thể thuyết phục bạn chơi thử game này là để thử xem sức mạnh của chiếc máy Xbox 360 trong việc thể hiện đa vật thể trên màn hình là đến đâu mà thôi.

MAI LONG

PHÁT HÀNH: Namco Bandai Games/Xseed Games | PHÁT TRIỂN: Tri-Crescendo | THỂ LOẠI: Nhập vai
HỆ MÁY: Wii | NGÀY PHÁT HÀNH: 16/03/2010 | ESRB (TUỔI): Teen

ẢO MỘNG MONG MANH

CÒN LẠI MỘT THÂN MỘT MÌNH, SETO QUYẾT ĐỊNH LÊN ĐƯỜNG DẤN THÂN RA THẾ GIỚI U TỊCH NGOÀI KIA HÒNG TÌM KIẾM NHỮNG NGƯỜI CÒN SỐNG SÓT GIỐNG MÌNH.

Tri-Crescendo là một tên tuổi khá mới mẻ trong làng phát triển game nhập vai Nhật Bản. Năm 2007, hãng cho ra đời tựa game đầu tay do chính mình phát triển là Eternal Sonata và nhận được khá nhiều lời khen ngợi. Nếu Eternal Sonata là game nhập vai dành cho Xbox 360 và PS3, thì với sản phẩm kế tiếp vừa mới ra ra mắt Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon, tri-Crescendo lại đưa game của mình độc quyền lên hệ máy Wii.

CUỘC PHIÊU LƯU CỦA CẬU BÉ ĐƠN ĐỘC

Fragile Dreams (FD) khởi đầu một cách khá bí ẩn khi hầu hết con người trên trái đất bị diệt vong, chỉ còn lại rất ít những người may mắn sống sót. Nhân vật chính của chúng ta, cậu bé Seto 15 tuổi là một trong số đó. Một ngày, ông lão nuôi nấng cậu bé đột ngột qua đời. Còn lại một thân một mình, Seto quyết định lên đường dấn thân ra thế giới u tịch ngoài kia hòng tìm kiếm những người còn sống sót giống mình.

Trên đường phiêu lưu, Seto dần gặp gỡ những con người lạ mặt rất bí ẩn. Đó là một cô bé tóc bạch kim có giọng hát trong vắt đến kinh ngạc, hay một người đàn ông giấu mặt sau chiếc mặt nạ hình con gà bí hiểm. Chưa hết, Seto còn tìm được một chiếc máy thông tin cá nhân (Personal Frame - PF) biết nói và có trí thông minh như người, làm trợ thủ đắc lực cho cậu bé trong việc tìm hiểu thế giới xung quanh. Phải nói rằng, tuyến nhân vật trong FD là khá ít, và hầu hết thời gian chúng ta chỉ thấy cậu bé Seto lang thang một mình (cùng chiếc máy PF) trong thế giới trống vắng, hiu quạnh đến rợn người. Bối cảnh và không khí của game ngay từ những phút đầu dễ khiến chúng ta nghĩ là FD là một game thuộc thể loại phiêu lưu kinh dị hơn là nhập vai. Đặc biệt, Seto thường xuyên tìm thấy những món đồ chất chứa ký ức của những người đã mất nằm rải rác khắp nơi, càng khiến cho game thêm phần ma quái, huyền bí. Tuy nhiên, những mẩu chuyện nhỏ góp nhặt được này mang tính chất khá nhẹ nhàng, thêm đôi chút phần lãng mạn, khiến cốt truyện của game trở nên hấp dẫn.

MỘT GAME NHẬP VAI CÓ PHONG VỊ LẠ...

Cách chơi của FD dễ khiến người chơi liên tưởng đến các game như Silent Hill hay Fatal Frame: bạn điều khiển Seto tìm đường đi trong bóng tối với sự trợ giúp của một chiếc đèn pin. Bạn sẽ điều khiển chiếc đèn này bằng tay cầm Wii Remote thông qua tính năng cảm ứng, còn di chuyển Seto với Nunchuk. Nhìn chung, phần điều khiển trong game khá đơn giản. Có điều, muốn xoay góc nhìn, bạn phải di chuyển ánh đèn đến rìa màn hình để nhân vật quay theo hướng tương ứng. Điều này gây khó chịu ở chỗ nếu bạn quay quá nhanh, chắc chắn con trỏ sẽ chạy luôn ra khỏi màn hình và nhân vật sẽ bị khựng lại ngay, không thể xoay tiếp được nữa. Với chiếc đèn pin để Seto có thể sục sạo khắp nơi, FD mang khá nhiều yếu tố của một game phiêu lưu khi bạn sẽ thường xuyên phải tìm và nhặt những vật dụng cần thiết, khi là những món đồ chứa ký ức như trên đã nói, các loại vũ khí và các món đồ trợ giúp khác, hay đơn giản là tìm kiếm những món đồ thiết yếu để đi tiếp, như chìa khóa mở cửa chẳng hạn.

Seto cũng có các chỉ số

ƯU

- Câu chuyện mang nhiều nét kinh dị tạo cảm giác bí ẩn.
- Ứng dụng sáng tạo chiếc loa trên Wii Remote.
- Hình ảnh, âm thanh tạo được sự hài lòng.

KHUYẾT

- Cơ chế chiến đấu quá nghèo nàn, dễ gây nhàm chán.
- Cơ chế quản lý túi đồ bất tiện.
- Góc quay camera không linh hoạt.

ESRB (Nội dung)

- Gợi ý thức uống có cồn.
- Máu hoạt hình.
- Bạo lực huyễn mộng.

như cấp độ, điểm sức khoẻ HP hay thông số sát thương của các loại vũ khí khác nhau mà cậu bé có được. Chiến đấu theo thời gian thực, nhưng thật đáng tiếc khi phải nói hệ thống chiến đấu trong FD được thiết kế quá đơn giản. Trang bị những vũ khí đơn giản như khúc cây, kiếm tre, rìu, gậy, cung…, Seto phải chiến đấu với nhiều kẻ thù kỳ dị như những bóng ma đủ hình thù, những bàn tay quỷ gớm ghiếc hay những con chó sói thành tinh không biết từ đâu chui ra sẵn sàng nhảy xổ vào cậu bé.

… NHƯNG GÂY THẤT VỌNG VỚI HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU NGHÈO NÀN

Chúng là những thực thể bóng tối nên để chiến đấu hiệu quả, Seto cần chiếu đèn pin khiến chúng lộ diện, rồi sau đó cứ thế mà đập hay chém liên tục với vũ khí trên tay. Vâng, hệ thống chiến đấu của game chỉ đơn giản có thế thôi. Bạn xác định vị trí kẻ thù, sao đó nhào vào đánh tới tấp. Thậm chí game còn không có cơ chế đỡ đòn hay né tránh và bạn chỉ còn nước… chạy lùi nếu không bị đánh trúng. Đó là chưa nói đến cơ chế xoay chuyển camera bất tiện khiến bạn luôn xoay trở rất khó khăn và lóng ngóng nhằm tiếp cận hay né tránh kẻ thù. Đơn điệu, nhàm chán và buồn ngủ là tất cả những gì hệ thống chiến đấu trong FD đem đến cho người chơi.

Không chỉ gây mệt mỏi với hệ thống chiến đấu quá sức hời hợt, game còn khiến ta bực mình với hệ thống quản lý túi chứa đồ khá bất tiện. Seto chỉ có thể đem trực tiếp một số món đồ giới hạn, còn lại đều phải cất trong túi. Vấn đề ở đây là một khi bạn tạm không cần dùng thứ gì, cất nó vào túi thì không cách nào lấy nó ngược trở ra, trừ phi bạn đến được các đống lửa trại nghỉ chân đóng vai trò điểm lưu. Có thể đây là ý đồ của nhà phát triển khi buộc người chơi phải đắn đo suy nghĩ lựa chọn những món đồ cần thiết để đem theo. Tuy nhiên, khi chơi thì thực sự chẳng thấy game gia tăng thêm tính động não ở chỗ nào mà chỉ gây thêm những sự bực mình không cần thiết. Đó là chưa nói đến sự vô lý rành rành là chiếc túi luôn được Seto đeo bên mình, vậy thì lý do gì cất đồ vào được mà không lấy được trở ra?

KỊP THỜI "CHUỘC LỖI" Ở KHÍA CẠNH HÌNH ẢM

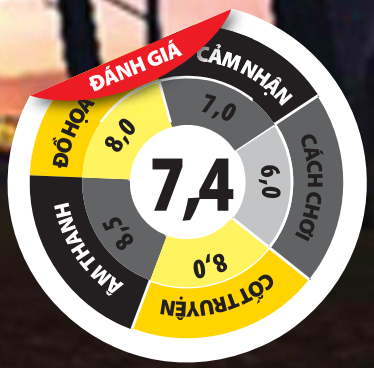
Lối chơi đáng tiếc chỉ dừng ở mức trung bình do những quan niệm khá kỳ quặc của các nhà thiết kế, nhưng bù lại phần đồ họa và âm thanh của game lại tốt ngoài sức tưởng tượng. FD trình diễn một nền đồ họa hết sức thuyết phục nếu căn cứ trên sức mạnh của hệ máy Wii. Quang cảnh thế giới trong game được dựng hình khá chi tiết, những nơi tăm tối thì tạo rõ nét cảm giác lạnh lẽo ghê rợn. còn những khung cảnh lãng mạn thì lại tạo cảm giác rất nhẹ nhàng thư thái như ánh trăng tròn sáng vằng vặc hay ráng trời đỏ rực nên chân trời lúc bình minh. Các nhân vật thể hiện theo phong cách anime cũng rất đẹp và dễ thương, nhất là trong các đoạn phim cắt cảnh bằng hoạt hình có chất lượng hình ảnh và nghệ thuật cao.

Như đã nói, tri-Crescendo xuất thân là những chuyên gia về âm thanh nên không có lý do gì khía cạnh này lại tỏ ra yếu kém trong FD. Công tác lồng tiếng xuất sắc, những bản nhạc nền biên soạn công phu, phù hợp với bối cảnh, cùng những ca khúc du dương êm dịu đã nói lên tất cả. Tuy nhiên sẽ thật thiếu sót nếu bỏ qua các hiệu ứng âm thanh xuất phát từ chiếc loa nhỏ trên tay cầm Wii Remote. Nhà sản xuất đã tận dụng triệt để tính năng này để giúp "thêm muối" cho lối chơi của game. Chẳng hạn bạn sẽ phải thường xuyên phương hướng tìm kiếm những mục tiêu quan trọng dựa trên âm thanh phát ra từ chiếc tay cầm. Hay khi có bạn đồng hành (như chiếc PF chẳng hạn), chỉ cần bạn dựng thẳng tay cầm áp vào tai (như nghe điện thoại), lập tức sẽ nghe được những lời khuyên nhủ hay gợi ý rất hữu ích từ họ.

Công bằng mà nói, FD là một game có đột phá hay, điển hình là sự pha trộn giữa các thể loại phiêu lưu, kinh dị và nhập vai, bên cạnh một cốt truyện có chiều sâu pha trộn tính bí ẩn hồi hộp với những chi tiết nhẹ nhàng lãng mạn. Đồ họa và âm thanh của game cũng không có điểm nào đáng chê tránh. Nhưng thật đáng tiếc khi game phải chịu điểm trừ quá lớn từ hệ thống chiến đấu hời hợt và nhàm chán, cùng với cơ chế camera kém linh hoạt. Vì vậy, nếu cảm thấy có thể "chịu đựng nổi" sự nhàm chán này, thì bạn cũng nên thử qua FD, vì dù sao những khía cạnh còn lại của game là rất đáng thưởng thức.

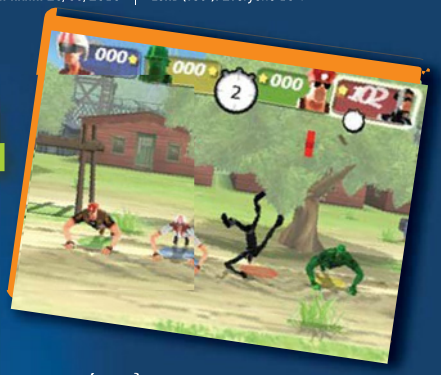
THANH LONG

FRAGILE DREAMS™
~FAREWELL RUINS OF THE MOON~



PHÁT HÀNH: Ubisoft | PHÁT TRIỂN: Zoo Games Inc | THỂ LOẠI: Hành Động | HỆ MÁY: Wii | NGÀY PHÁT HÀNH: 20/05/2010 | ESRB (TUỔI): Everyone 10+

TRƯỜNG QUÂN SỰ TẠI GIA



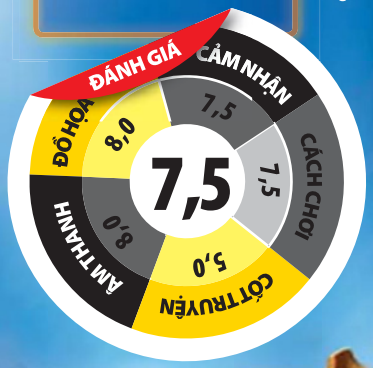
Cách chơi đơn giản đậm chất hài hước của Boot Camp Academy chắc chắn sẽ mang đến những trận cười sảng khoái cho các game thủ khi thưởng thức!

BOOT CAMP ACADEMY

ƯU
- Giá trị chơi lại cao.
- Cách chơi đơn giản, vui nhộn.
- Đồ họa đậm chất hài hước.

KHUYẾT
- Không hỗ trợ chơi trực tuyến.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực.



Ngoài việc tập trung vào những thương hiệu lớn như Assassin's Creed, Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Ghost Recon, Far Cry…hướng đến khách hàng thuộc lứa tuổi ô mai và trưởng thành, hãng game Pháp – Ubisoft không hề bỏ qua các sản phẩm vui nhộn, hài hước hoặc có nội dung nhẹ nhàng phục vụ chung cho mọi khách hàng ở bất kỳ độ tuổi nào như Rayman, Rayman Raving Rabbids, TrackMania và gần đây nhất là Boot Camp Academy (BCA).

Toàn bộ nội dung của BCA là tuyển tập gồm nhiều trò chơi nhỏ buộc người chơi phải vặn vẹo, uốn éo cơ thể mình bộ điều khiển Nunchuk và Wii Remote để thực hiện các bài tập, thực hành mà trường đào tạo thiếu sinh quân trong game đề ra. Chẳng hạn như để mô phỏng lại thao tác hít đất người chơi phải kéo lên thả xuống Wii Remote và Nunchuk thật nhịp nhàng, nhanh chóng. Trong bài thực hành "Scout" người chơi phải dùng phím analog của Nunchuk để điều khiển nhân vật né tránh các chàng lính của phe đối phương sau đó khẽ lắc lư Wii Remote và Nunchuk như đang gõ phím để diễn tả thao tác đột nhập vào hệ thống máy tính tại nơi đột nhập.

Để ngăn người chơi gian lận hoặc thực hiện không đúng, tất cả các bài tập này được lập trình khá kĩ càng buộc người chơi thao tác Wii Remote và Nunchuk thật chính xác đến từng "góc", "độ" mới có cơ hội vượt qua.Mặt khác, để tăng thêm độ thử thách tất cả các bài tập và thực hành trong game đều đánh giá và phân loại qua số lượng "sao" người chơi đạt được. Các ngôi sao này nằm rải rác trong màn chơi hoặc trong người đối phương mà người chơi chạm mặt. Người chơi phải đạt được số lượng sao tối thiểu mà các màn chơi đặt ra mới được mở khóa những bài tập mới.

BCA có tổng cộng ba mục chơi chính Quick Play, War và Campaign. Phần chơi Campaign tập trung hoàn toàn vào phần chơi đơn trong khi hai phần chơi còn lại là nơi để các game thủ có thể giao lưu và học hỏi cùng với bạn bè của mình. Nếu như Quick Play chỉ đơn giản là cho phép các game thủ có thể dợt bất kỳ bài tập nào đã hoàn tất trong phần chơi đơn với bạn chơi của mình thì War lại hấp dẫn hơn rất nhiều. Bởi lẽ trong phần chơi này các game thủ tham gia bị đặt trong một bản đồ chiến đấu được cắt nhỏ thành nhiều mảnh khác nhau. Mục tiêu của họ dành quyền kiểm soát các phần bị chia cắt trên tấm bản đồ này càng nhiều càng tốt bằng cách dành chiến thắng các trò chơi tương ứng với các mảnh cắt này. Nhằm tăng yếu tố bất ngờ, các game thủ sẽ không biết trước các trò chơi được bố trí trên các mảnh cắt cho đến khi nhập cuộc.

Do nhấn mạnh đến yếu tố hài hước nên phần nhạc đệm trong game và âm thanh mô phỏng không tập trung diễn tả tính chân thực mà chủ yếu là những tiếng động được cường điệu hóa đan xen cùng tiếng còi khá vui tai. Ăn bài khá nhịp nhàng là phần hình ảnh của game được dựng theo lối biếm họa rất sinh động, ngộ nghĩnh. Với nội dung lành mạnh và cách chơi đậm chất hài hước, BCA xứng đáng để các bậc phụ huynh lựa chọn cho các em nhỏ giải trí trong dịp hè này.

TRUNG KIÊN

PHIÊU LƯU CHỐN THIÊN HÀ

SUPER MARIO GALAXY 2 THẬM CHÍ CÒN ĐEM ĐẾN NHỮNG TRẢI NGHIỆM ĐA DẠNG, THỬ THÁCH, VÀ VUI NHỘN HƠN SO VỚI NGƯỜI TIỀN NHIỆM XUẤT SẮC CỦA MÌNH, KHIẾN GAME TRỞ THÀNH CHUẨN MỰC MỚI CHO THỂ LOẠI PLATFORM.

SUPER MARIO GALAXY 2	
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD Tokyo
PHÁT HÀNH	Nintendo
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	23/05/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	Wii

Thông thường, khi tựa game đi trước có màn ra mắt hoàn hảo thì sẽ tạo nên áp lực khủng khiếp cho những tựa game tiếp theo nếu muốn giữ được sức hấp dẫn và thành công tương tự. Đó cũng chính là thứ áp lực mà Super Mario Galaxy 2 (SMG2) phải đương đầu khi phải đứng dưới cái bóng khổng lồ của người tiền nhiệm Super Mario Galaxy, tựa game đạt được vô số giải thưởng và danh hiệu cao quý vào năm 2007. Tuy nhiên thách thức càng lớn thì càng là cơ hội tốt để chứng minh tài năng, và với đôi tay ma thuật của ngài Shigeru Miyamoto thì không có gì là không thể. Ông đã truyền cảm hứng để giúp SMG2 tiếp tục thể hiện được phẩm chất của một hit lớn, ghi thêm những chiến tích vẻ vang cho dòng game giàu truyền thống bậc nhất của game giới.

CÂU CHUYỆN QUEN THUỘC

Đây đã là lần thứ n Nintendo kể lại một câu chuyện theo mô típ quen thuộc: chàng thợ ống nước lại sắm vai người hùng giải cứu công chúa. Lần này Mario nhận được thư mời đến lâu đài của công chúa Peach để tham dự lễ hội chào đón các ngôi Sao Băng đang xuất hiện tại vương quốc Nấm Rơm. Trên đường đi, Mario bắt gặp và kết bạn với một tiểu tinh tú Luma, sinh vật mang hình dáng như những ngôi sao. Bất ngờ, tên trùm rùa Bowser xuất hiện trong bộ dạng khổng lồ, tấn công và bắt giữ công chúa Peach, sau đó tẩu thoát ra ngoài không gian để thực hiện ước vọng ngông cuồng là xây dựng một đế quốc hùng mạnh ngay giữa

trung tâm vũ trụ. Được sự giúp sức của các Luma, Mario sở hữu Starship Mario, cỗ máy lai ghép giữa tàu vũ trụ và tiểu hành tinh, và biết được rằng nếu thu thập đủ các ngôi sao năng lượng thì con tàu này có thể đuổi kịp Bowser. Và dĩ nhiên, đã đến thời điểm người hùng xắn tay áo lên để bắt đầu chuyến phiêu lưu mới vào thiên hà giải cứu công chúa.

SỨC SÁNG TẠO VÔ BIÊN

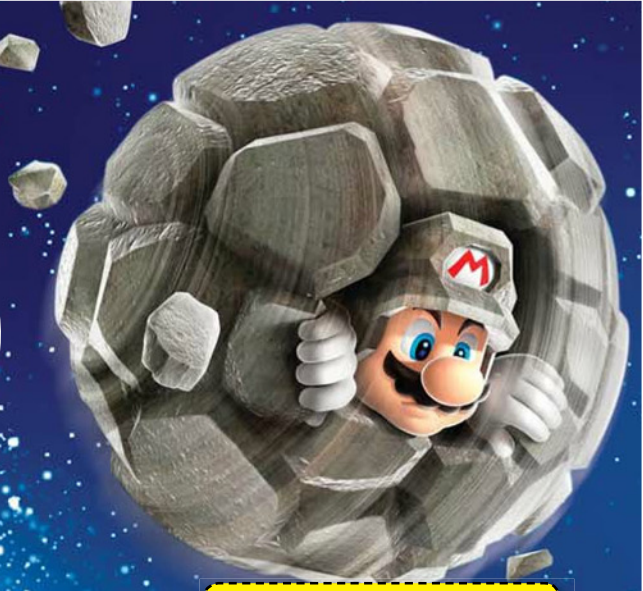
Nhiều người đã hoài nghi rằng sau thành công của phiên bản đầu tiên, liệu SMG2 có thể vẫn tạo ra được những dấu ấn sáng tạo riêng mà không cần phải đi theo lối mòn của người đi trước? Câu trả lời đến từ ngài Shigeru Moyamoto và đội ngũ phát triển game tài ba của Nintendo là họ hoàn toàn có thể và trên thực tế đã làm được điều đó. Tất cả bắt nguồn từ sức sáng tạo vô biên của những con người của những con người biết được họ cần phải làm những gì để cho ra đời 1 siêu phẩm.

Điều này thể hiện trước hết ở tiểu hành tinh, tương ứng với các màn chơi trong game, được thiết kế hết sức độc đáo. Không cần sử dụng lại các thiết kế vốn được đánh giá đột phá ở phiên bản trước, Nintendo đã mạnh tay làm mới hầu như toàn bộ các màn chơi để tạo được nguồn cảm hứng mới mẽ cho mọi người. Các tiểu hành tinh đều có một điểm độc đáo là chúng có lực hấp dẫn riêng lớn, nhỏ tác động lên nhân vật của bạn khác nhau, ảnh hưởng đến khả năng di chuyển và chạy nhảy của Mario, không nơi nào giống nơi nào. Chúng được thiết kế đầy nét cá tính, với địa hình và hình dạng hoàn toàn khác nhau là nền tảng để đưa vào những câu đố thú vị trong game. Những thương hiệu quen thuộc khác đến từ Nintendo như The Legend of Zelda, Metroid, Super Mario Kart… cũng góp phần cung cấp tư liệu để cho ra đời một số màn chơi mang dáng vẻ đặc trưng của các game đó. Các màn chơi cũng đem lại cho người chơi những trải nghiệm thú vị khác nhau nhờ vào sự đa dạng của mình. Không chỉ thuần là những màn chạy nhảy, đôi lúc bạn còn điều khiển Mario bay lượn giữa không trung, có khi lại tung tăng bơi lội dưới nước, và một vài trường đoạn là cuộc đua sinh tử với thời gian khi mặt đất dưới chân nhân vật liên tục biến mất, đòi hỏi phải hành động thật nhanh tay và chính xác nếu như không muốn bị mất mạng. Không chỉ giới thiệu những màn chơi được thiết kế trên môi trường 3-D, SMG2 còn có cả những màn chơi 2-D hấp dẫn không kém. Sử dụng thủ pháp đột ngột chuyển qua lại giữa 2 góc nhìn này, game khiến bạn hết sức bất ngờ nhưng cũng không kém phần thú vị khi thưởng thức cùng lúc cả 2 phong cách hiện đại và cổ điển. Các màn chơi 2-D khi được kết hợp thêm với yếu tố trọng trường thuận – nghịch càng làm gia tăng thêm sự khác lạ khi lúc thì bạn di chuyển dưới sàn nhà, thoắt cái đã di chuyển trên trần nhà với tất cả bối cảnh đảo ngược lại. Các trận đấu trùm ở cuối một số màn chơi luôn đem lại những khoảng khắc hấp dẫn nhưng cũng thử thách không kém bởi mỗi tên đều có điểm yếu nhưng nếu không phát hiện ra thì khó lòng mà khuất phục được chúng.

Nhiệm vụ của tất cả các màn chơi đều giống nhau: thu thập một hoặc nhiều ngôi sao năng lượng được bố trí cuối màn chơi đó. Tuy nhiên trước khi làm được điều đó, bạn phải vượt qua hàng loạt chướng ngại vật được bố trí khéo léo trong game, với cách thức giải quyết khác nhau tùy thuộc vào sự sáng tạo của bạn. Ngoài khả năng chạy nhảy thông thường, Mario còn được cung cấp thêm các cú nhảy đôi hoặc nhảy liên tiếp qua lại giữa vách hẹp. Người chơi cũng có thể sử dụng Wii Remote để ngắm và bắn các viên star-bit thu thập được để tấn công, hoặc lắc nhẹ để tóm lấy vật dụng xung quanh ném về phía đối thủ hay đánh trả lại đạn bắn ra từ chúng. Các loại nấm biến hình đặc trưng hỗ trợ rất đắc lực khi đem đến cho Mario những kỹ năng đặc biệt Nấm Ong giúp bạn biến hóa thành một chú ong bay lượn dễ dàng trong không trung hoặc Nấm Boo cung cấp khả năng biến thành một chú ma dễ thương có thể đi xuyên qua tường vào các căn phòng kín. Chú khủng long rùa Yoshi thân yêu cũng đã xuất hiện để sát cánh cùng Mario trong các cuộc phiêu lưu. Với Yoshi, người chơi có thể hút lấy các đối thủ và phun chúng ra để tấn công những tên khác và còn nhiều kỹ năng độc đáo khác nữa. Khó mà có thể kể hết được những gì kỳ thú mà SMG2 đem đến cho người chơi, mà hay hơn hết là bạn nên tự thử qua và cảm nhận điều này.

CẢM GIÁC THĂNG HOA

Một tựa game chưa thể gọi là hoàn hảo nếu như vẫn còn chưa chinh phục hoàn toàn người chơi ở 2 mặt thị giác và thính giác. Nintendo biết rõ điều này nên đã không tiếc công sức bỏ ra đầu tư cho tựa game của mình. Và kết quả cuối cùng là game đem tới một màn trình diễn hết sức thuyết phục. Cũng như SMG, SMG2 cuốn hút người chơi nhờ vào những nét vẽ độc đáo, tinh tế và đầy tính nghệ thuật của mình. Cách phối màu tươi tắn và hài hòa, các nhân vật và cảnh nền được thiết kế mang phong thái dí dỏm đặc trưng nhưng cũng rất đẹp mắt đã tạo thành một thế giới sống động, mà mỗi giây phút hòa mình vào đó người chơi đều có thể tự mình khám phá nét đẹp tồn tại ở từng chi tiết nhỏ nhất.



Phần âm thanh thậm chí còn đem lại những trải nghiệm ấn tượng hơn nữa khi được thể hiện bởi dàn nhạc giao hưởng tập hợp từ hơn 70 nhạc công tài ba. Kết hợp hài hoà giữa các giai điệu vừa quen thuộc vừa mới mẻ, SMG2 có thể thổi bùng ngọn lửa cảm hứng trong mỗi người chơi chỉ trong vòng "1 nốt nhạc". Các đoạn nhạc nền cũ đã được phối lại và rất thú vị là chúng lại còn được làm tốt hơn cả trước, cùng với các đoạn nhạc mới cũng hấp dẫn không kém xứng đáng là một "tặng phẩm" đáng giá. Chỉ có một yếu tố nhỏ có thể được xem là khuyết điểm của phần âm thanh nếu có, đó là game vẫn không sử dụng tính năng lồng tiếng cho các nhân vật. Tuy nhiên với truyền thống hàng chục năm không cần 'lên tiếng" của mình, các nhân vật vẫn có cách truyền đạt cảm xúc cho người chơi và khiến phần lồng tiếng có vẻ như thừa thải, không nhất thiết phải đưa vào trong game.

TỪ ĐIỂM 10 ĐẾN ĐIỂM 10

Với những gì thể hiện trong SMG2, một lần nữa mọi người lại phải ngã mũ khâm phục tài năng của đội ngũ phát triển game của Nintendo mà đứng đầu là "nhạc trưởng" thiên tài Shigeru Miyamoto. Sau một phiên bản hoàn hảo, họ lại có thể cho ra đời một phiên bản khác hoàn hảo không kém. SMG2 đã cho thấy tài năng và sức sáng tạo vô tận của bộ óc kiệt xuất Miyamoto không hề hao mòn theo thời gian mà càng ngày lại càng chín muồi hơn. Một điểm 10 xứng đáng dành cho SMG2, tựa game đã góp phần tiếp tục đề ra những chuẩn mực và đưa thể loại game platform vươn lên tầm cao mới.

NGUYÊN QUÂN

ƯU

- Các màn chơi được thiết kế mới hết sức độc đáo.
- Cách chơi hấp dẫn và đa dạng.
- Đồ họa và âm thanh tuyệt hảo.

KHUYẾT

- Hầu như không có.

ESRB (NỘI DUNG)

- Bạo lực hoạt họa nhẹ

Bạn có biết?

KHÔNG CHỈ LÀ MỘT BẢN MỞ RỘNG

Ngay sau khi phiên bản SMG vừa hoàn thành, ngài Shigeru Miyamoto đã gợi ý nhóm phát triển nên bắt tay vào phát triển phiên bản tiếp theo. Ban đầu SMG2 được dự kiến chỉ thay đổi đôi chút các ý tưởng của tựa game đầu tiên nên được gọi là "Super Mario Galaxy 1.5" trong giai đoạn ban đầu, và thời gian phát triển game dự kiến chỉ là 1 năm. Nhưng càng ngày nhiều ý tưởng và yếu tố mới càng được thêm vào khiến SMG2 lột xác thành một game hoàn chỉnh đúng nghĩa chứ không đơn thuần chỉ là một bản mở rộng của tựa game đầu. Kết quả sau cùng là theo lời ông Miyamoto, SMG2 có đến 95-99% các tính năng mới được thêm vào so với SMG. Điều đó lý giải tại sao SMG2 vẫn có sức hấp dẫn riêng dù được xây dựng trên nền tảng của SMG.

Thành công của SMG2 có thể được so sánh với The Legend of Zelda: Majora's Mask (MM). Cũng như SMG2, MM được phát triển dựa trên nền tảng của siêu phẩm The Legend of Zelda: Ocarina of Time (ZOoT) nhưng cũng kịp để lại được những ấn tượng của riêng mình.

BƯỚC VÀO NGÔI ĐỀN HUYỀN THOẠI

Theo website chuyên thống kê Game Rankings thì điểm số trung bình của SMG2 là 97,25%, cao nhất trong tất cả các game mọi hệ máy được phát hành trong năm 2010 tính đến thời điểm này. Cùng với thành công của SMG2, Nintendo đã lập nên kỳ tích chiếm trọn top 3 game có điểm đánh giá cao nhất mọi thời đại lần lượt là: ZOoT, SMG,và SMG2.

DOANH SỐ KHẢ QUAN

Chỉ trong vòng 1 tuần đầu tiên, SMG2 đã đạt được doanh số toàn cầu là gần 1,4 triệu bản game, nhiều hơn con số hơn 1 triệu bản của phiên bản đầu tiên. Đây là con số ấn tượng nếu biết rằng game tung ra vào thời điểm giữa năm chứ không phải vào mùa vàng mua sắm cuối năm. Tính đến nay, game đã bán được gần 3 triệu bản và vẫn đang trên đường chinh phục cột mốc 8,7 triệu bản game của người tiền nhiệm.

TÊN GAME: SOLDNER-X 2: FINAL PROTOTYPE
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: EastAsiaSoft
PHÁT TRIỂN: SideQuest Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 25/05/2010
ESRB (TUỔI): E (Everyone)
HỆ MÁY: PSP

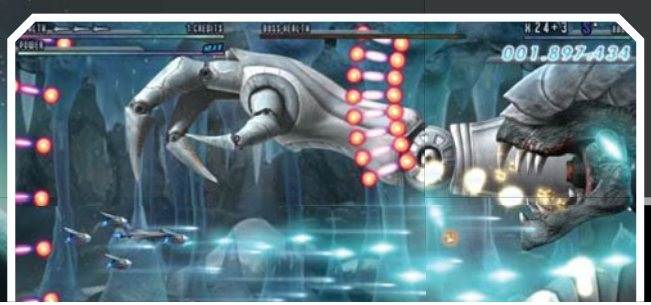
NGUYÊN MẪU CUỐI CÙNG

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Thiếu tính đột phá so với phiên bản đầu tiên nhưng chất lượng nghe nhìn và cách chơi ổn, giá trị chơi lại cao đã khiến Soldner-X 2: Final Prototype trở thành một trong tựa game mới đáng tải về trên dịch vụ PSN!

Tuy lép vế trước các thể loại game đang ăn khách trên thị trường hiện nay như hành động góc nhìn thứ nhất, nhập vai, đua xe… nhưng các tựa game hành động cuộn cảnh 2D mà điển hình là dòng game bắn phi thuyền vẫn có sức hấp dẫn đặc biệt và thu hút được một lượng fan trung thành chiếm số lượng tương đối lớn. Lẽ này, SideQuest Studios tiếp tục cho ra mắt Soldner-X 2: Final Prototype hậu bản của trò chơi bắn phi thuyền Soldner-X: Himmelssturmer mà họ đã từng phát hành trên PSN và PC vào năm 2008.

Bối cảnh của Soldner-X 2 (SX 2)diễn ra tiếp nối sự kiện ở phiên bản đầu tiên sau khi cuộc đại chiến "Virus Wars" kết thúc, loài người quyết định trở về Trái Đất để tiếp tục xây dựng và củng cố lực lượng của mình nhằm chuẩn bị ứng phó trước những hiểm họa mới tiềm ẩn trong tương lai. Ghen tức trước sự lớn mạnh của loài người, người D'AARG – một tộc người trong vũ trụ có nền văn minh khá tiên tiến âm thầm nuôi quân và sai người bí mật đánh cắp những tài liệu mật liên quan đến những chiến đấu cơ mà con



người đang nghiên cứu và thiết kế với mục đích dùng đây để thực hiện mưu đồ bá chủ. Phát giác được sự việc này, loài người quyết định liên minh với các tộc người khác trong vũ trụ để lập kế hoạch tấn công D'AARG….

Tương tự như hầu hết các game bắn phi thuyền nổi tiếng khác như Gradius, R-Type nhiệm vụ của bạn trong SX 2 là điều khiển một chiến thuyền hiện đại thổi tung hết các chướng ngại vật trên đường đi. Với số lượng đối thủ luôn áp đảo về số lượng nên SX 2 đòi hỏi người chơi phải điều khiển thành thục và khả năng quan sát khá nhạy bén mới có thể luồn lách và né tránh những cơn mưa đạn xối xả, dồn dập. Một yếu tố không kém phần quan trọng khác là người chơi phải linh hoạt chuyển đổi vũ khí trang bị của chiến thuyền mới có thể ứng phó với từng tình huống trong game. Chẳng hạn như Bounce Laser có thể tấn nhiều đối phương cùng lúc ở những khoảng cách khác nhau nhưng sát thương tạo ra kém ấn tượng. Ngược lại Magma Cannon lại có sát thương cao nhưng tầm sát thương lại khiêm tốn.

Xuyên suốt các màn chơi, người chơi có thể gom nhặt các vật dụng rơi ra từ xác tàu đối phương. Bằng cách này họ giúp những chiến thuyền của mình có được những nâng cấp sáng giá như gọi thuyền con bám sát yểm trợ, tăng sát thương cho vũ khí được trang bị. Song song đó, nếu tinh mắt và lẹ tay phá hủy các chướng ngại vật và tàu đối phương, người chơi còn có thể thu thập thêm những món đồ ẩn để có thể mở khóa những màn chơi đặc biệt hoặc chiến thuyền bí mật. Mặt khác, game cũng hỗ trợ kết nối trực tuyến giúp người chơi còn có thể so sánh điểm số của mình với các bạn chơi trên mạng để "biết người biết ta", đặt mục tiêu phấn đấu để đạt điểm số cao hơn. Chính điều này đã làm cho giá trị chơi lại của SX 2 được tăng lên đáng kể.

Ngay từ lần ra mắt đầu tiên SX đã chinh phục người chơi nhờ những hình ảnh đẹp mắt với độ chi tiết cao và SX 2 tiếp tục duy trì thế mạnh này của mình khi đồ họa trong game được chăm bẵm rất kĩ từ hình ảnh các chiến thuyền, cảnh nền đến các vụ nổ trong game đều được gọt tỉa rất sắc nét. Dù chạy ở độ phân giải Full HD (1080p) cao hơn hẳn phiên bản đầu tiên (vốn chỉ hỗ trợ 720p) nhưng tốc độ khung hình trong SX 2 vẫn đảm bảo độ mượt mà ngay cả những cảnh chơi nhiều hiệu ứng cháy nổ phức tạp hay xuất hiện nhiều vật thể. Tuy nhiên âm thanh mô phỏng lại khá mờ nhạt và không để lại nhiều cảm xúc như các đoạn nhạc techno làm nền. Nhìn chung, SX 2 là tựa game chơi được và đáng để bạn tải về nếu yêu thích các game bắn phi thuyền 2D.

MINH HẰNG

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa sắc nét » Tiết tấu nhạc nền sôi động » Giá trị chơi lại cao » Nhiều bí mật hấp dẫn.	» Thiếu sự đột phá, sáng tạo » Chất lượng âm thanh mô phỏng khá mờ nhạt.

ESRB (Nội dung)

» Bạo lực huyễn mộng.

TÊN GAME: METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
THỂ LOẠI: Hành Động / Phiêu Lưu
PHÁT HÀNH: Konami
PHÁT TRIỂN: Kojima Productions
NGÀY PHÁT HÀNH: 08/06/2010
ESRB (TUỔI): T (Teen)
HỆ MÁY: PSP

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ĐIỆP VIÊN HÒA BÌNH

Không nhiều thương hiệu game có thể tạo được ảnh hưởng lớn lao như cái tên Metal Gear Solid. Mỗi tựa game sau khi hoàn thành đều để lại ấn tượng sâu đậm bởi ngoài giá trị của một tuyệt phẩm, còn có cả những bài học đầy tính nhân văn và sâu sắc. Sự kỳ vọng vào tựa game càng lớn hơn khi đích thân nhà thiết kế lừng danh Hideo Kojima - cha đẻ của dòng game chịu trách nhiệm chính trong một tựa game Metal Gear Solid cho hệ PSP.

NGUY CƠ TỪ DỰ ÁN PEACEWALKER

PW đưa người chơi quay ngược quá khứ về lại thời điểm 1974, 2 năm sau các sự kiện trong phiên bản Portable Ops và 10 năm sau Snake Eater. Chiến binh huyền thoại Big Boss (Naked Snake) từ những nguồn lực kế thừa từ cựu đối thủ Gene đã gầy dựng 1 nhóm chiến binh mang tên Militaires Sans Frontières (MSF - Những chiến binh không biên giới – N.V tạm dịch) đặt bản doanh ở Barranquilla Coast, Colombia. Vào ngày 04/11/1974, đại bản doanh của lực lượng biết rằng Costa Rica đang bị xâm nhập bởi một nhóm vũ trang bí mật mang tên Peace Sentinels. Snake và lực lượng MSF được yêu cầu giúp đỡ Costa Rica chống lại lực lượng này. Lần theo dấu vết của Peace Sentinels, Snake khám phá ra dự án bí mật Peace Walker, với mục đích chế tạo ra những vũ khí hạt nhân di động cao trong hình dạng của các robot khổng lồ. Cả thế giới lại đang trên bờ vực bùng nổ thảm họa hạt nhân mới và Snake là người có khả năng ngăn chặn điều này xảy ra…

CHIẾN BINH KHÔNG BIÊN GIỚI

Giống với phiên bản khác trên máy PSP là Metal Gear Solid: Portable Ops, PW được thiết kế theo kiểu nhiều nhiệm vụ liên hoàn thay vì một cốt truyện tuyến tính thường thấy ở các bản trên console. Cách thiết kế game kiểu này xem ra phù hợp để phát triển nhiều chế độ chơi phong phú và dễ dàng hỗ trợ nhiều người chơi co-op nhưng lại vẫn có điểm bất tiện . Nổi bật nhất là cảm xúc của người chơi khi đang lên cao trào bởi các trường đoạn gay cấn thì lại bị đánh tụt xuống bởi nhiệm vụ kết thúc đột ngột. Ngoài ra, việc không có các điểm lưu tạm trong các nhiệm vụ khiến một số nhiệm vụ dài hơi trở nên khó khăn hơn bởi một sai lầm nhỏ cũng khiến bạn phải làm lại từ đầu.

Nhân vật chủ yếu mà người chơi điều khiển trong game là Naked Snake. Với việc bối cảnh chuyển từ thời hiện đại về những năm 1970 của thế kỷ trước thì người chơi phải tập cách quên đi những thứ vũ khí hiện đại trong MGS4, thay vào đó là các vũ khí tiêu chuẩn và các đòn đánh cận chiến hiệu quả. Vẫn còn đó những khẩu súng gây mê MK.22, tiểu liên M60, súng tỉa Mosin-Nagant hay súng phóng lựu LAW… quen thuộc giúp người chơi có thể làm chủ nhanh chóng. Có 3 cách điều khiển khác nhau mà bạn có thể tùy chọn cho nhân vật theo ý thích của mình. Tuy nhiên, do những hạn chế đến từ chiếc máy PSP như chỉ có 1 núm analog thay vì 2 như tay cầm của các máy console nên đôi chỗ người chơi sẽ gặp khó khăn, nhất là việc kết hợp vừa di chuyển vừa nhắm bắn. Ngoài ra việc game không cung cấp khả năng bò trườn sát mặt đất cũng gây ra cảm giác thiếu sót bởi điều này đã quen thuộc với fan.

Phần cốt lõi của game không chỉ đến từ việc bạn hoàn thành các nhiệm vụ mà còn là xây dựng và phát triển lực lượng MSF của mình ngày càng hùng mạnh hơn. Muốn làm được điều này, trong các nhiệm vụ người chơi phải chú ý đến việc đánh gục và chuyển các tên lính đối phương về căn cứ, sau đó sẽ thu phục và phân công cho các công việc thích hợp. Hệ thống giải cứu Fulton giúp đưa các tù binh về căn cứ qua đường không, vừa nhanh vừa ít bị lộ hơn. Ngoài ra, còn có những chiến binh tự do sẽ tự nguyện gia nhập lực lượng MSF khi thanh thế của tổ

ESRB (NỘI DUNG)

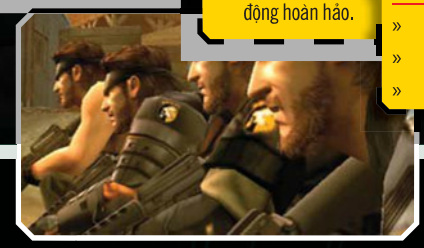
- Máu
- Gợi ý chất gây nghiện
- Ngôn từ bất kính
- Chủ đề kích động
- Sử dụng thuốc lá
- Bạo lực

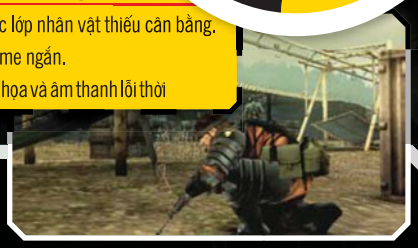
ƯU

- Cách chơi hấp dẫn và phong phú với nhiều kiểu chơi và nhiệm vụ phụ.
- Đồ họa đẹp mắt ở cả yếu tố trình diễn lẫn nghệ thuật.
- Âm thanh sống động hoàn hảo.

KHUYẾT

- Các lớp nhân vật thiếu cân bằng.
- Game ngắn.
- Đồ họa và âm thanh lỗi thời





chức này ngày một lớn mạnh. Mỗi chiến binh đều có các chỉ số mạnh yếu và khả năng đặc biệt khác nhau mà tùy thuộc vào đó bạn sẽ bố trí vào các nhóm Chiến đấu, Nghiên cứu, Hậu cần, Quân y hay Do thám. Việc bố trí phù hợp sẽ giúp tăng đẳng cấp của các nhóm, nhờ vào đó mà các vũ khí hay công nghệ mới được mở khóa, sẽ giúp ích rất nhiều cho Snake.

Ngoài phần chơi chính là hệ thống nhiệm vụ bám sát cốt truyện hỗ trợ cả chơi đơn và nhiều người co-op, game còn cung cấp nhiều chế độ chơi phong phú khác như các nhiệm vụ phụ Extra Ops là các thử thách thêm vào, hệ thống nhiệm vụ Outer Ops nơi bạn phái các toán quân đến các điểm nóng để thu thập điểm thưởng. Còn có chế độ Versus Ops là phần chơi mang tính đối kháng nhiều người với nhiều kiểu chơi khác nhau giúp gia tăng giá trị chơi lại của game.

HÌNH ÂM GẦN HOÀN HẢO

Hoành tráng và ấn tượng, PW nối tiếp truyền thống của các bậc đàn anh khi màn trình diễn hình âm hoàn hảo. Có vẻ như "người cầu toàn" Hideo Kojima luôn biết cách buộc mọi hệ máy phải hoạt động hết công suất để đạt được mục đích của mình. Hình ảnh của game được thiết kế rất chi tiết, các nhân vật hết sức sinh động với các cử chỉ uyển chuyển và đẹp mắt. Đôi lúc bạn sẽ quên đi rằng mình đang chơi game trên một chiếc máy handheld mà cứ ngỡ như trên một chiếc console mạnh mẽ nhất ở thời điểm này. Thêm vào đó, một số đoạn cắt cảnh được dựng không sử dụng engine của game mà thay vào đó là phong cách vẽ tay đậm chất nghệ thuật. Trong các đoạn cắt cảnh này, đôi chỗ người chơi có thể tương tác theo thời gian thực đem lại cảm giác mới lạ và vô cùng thú vị. Có thể nói phần đồ họa của game có thể xứng đáng với 2 chữ hoàn hảo nếu như không mắc phải một khiếm khuyết nho nhỏ. Góc quay camera đôi khi khá khó chịu khi đưa người chơi vào những góc khuất và không thể quan sát đã ít nhiều làm giảm đi giá trị đồ họa của game.

Nếu như phần đồ họa vẫn còn có khiếm khuyết thì ở phần âm thanh, người chơi khó lòng mà tìm ra bất kỳ điểm yếu nào. Đầu tiên phải kể đến đội ngũ lồng tiếng kỳ cựu và tài năng như David Hayter, Christopher Randolph, Tara Strong… mà chất giọng của họ đã quá quen thuộc đến độ các fan dễ dàng nhận ra chỉ qua một hơi thở nhẹ, đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình. Các hiệu ứng âm thanh đặc biệt và nhạc nền sống động là thế mạnh khác mà game đã khai thác triệt để. Với chất lượng không thể tin được thì điểm tuyệt đối dành cho phần âm thanh của PW là hoàn toàn xứng đáng.

KHÔNG THỂ BỎ QUA

Thể hiện được những phẩm chất tốt đẹp, nhất là ở mảng đồ họa và âm thanh, PW cho thấy được công sức đầu tư của đội ngũ phát triển đã đạt được những thành quả tốt đẹp. Lối chơi và cốt truyện của game vẫn giữ được sức hấp dẫn truyền thống, nhưng do một số khiếm khuyết nhỏ một phần đến từ những hạn chế của máy PSP, một phần từ cách thiết kế màn chơi theo kiểu nhiệm vụ nên PW vẫn chưa thể đạt tới đẳng cấp hoàn hảo như tựa game Metal Gear Solid 4 trước đó. Dù vậy, đây vẫn là một game mà bạn sẽ phải hối tiếc nếu bỏ qua nhất là khi đã là một fan của dòng game huyền thoại Metal Gear Solid.

TIỂU LÝ

BẠN CÓ BIẾT?

Ban đầu, tựa game được mang tên là Metal Gear Solid 5: Peace Walker trước khi được rút gọn lại thành Metal Gear Solid: Peace Walker như hiện nay.

Biểu tượng trên nón các chiến binh MSF là hình ảnh của siêu lục địa Pangaea, theo lý thuyết của nhà khoa học Alfred Wegener là vùng đất hợp nhất trước khi tách ra thành các châu lục như hiện nay.

Dù đã được kỳ vọng sẽ là một hit lớn trên thị trường quốc tế nhưng doanh số PW thu được từ thị trường Bắc Mỹ và Châu Âu lại không được khả quan lắm. Gần ¾ số lượng bản game PW tiêu thụ được đến từ thị trường nội địa Nhật Bản. Theo các nhà phân tích, một phần nguyên nhân dẫn đến doanh số ảm đạm này bắt nguồn từ thị trường máy PSP khá èo uột ở thị trường ngoài Nhật Bản chứ không phải do bản thân chất lượng game.

TÊN GAME: RIVER CITY SOCCER HOOLIGANS
THỂ LOẠI: Thể Thao
PHÁT HÀNH: Aksys
PHÁT TRIỂN: Aksys
NGÀY PHÁT HÀNH: 09/06/2010
ESRB (TUỔI): T (Teen)
HỆ MÁY: DS

River City SOCCER HOOLIGANS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BÓNG ĐÁ CHƯỞNG

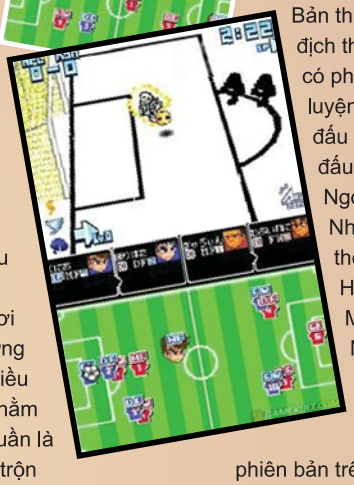
Với những ai đã từng trải qua thời kỳ la cà ngoài quán điện tử 4 nút cách đây 2 thập niên thì những cái tên dân dã như "Hai anh em" , "Bắn xe tăng", "Nấm Đuôi"… đều đã ăn sâu vào tâm trí họ. Đặc biệt trong số đó cái tên "Bóng Đá Chưởng" (tựa game mang cái tên nguyên bản dài sọc Nekketsu Kōkō Dodgeball Bu: Soccer Hen) luôn đem lại tiếng cười sảng khoái bởi lối chơi hài hước kết hợp giữa bóng đá và võ thuật và những cú sút tuyệt chiêu chẳng giống ai của mình. Sau thời gian dài im hơi lặng tiếng, tựa game này đã được Aksys hồi sinh lại dưới cái tên River City Soccer Hooligans (RCSH) và một diện mạo mới mẽ. Liệu

Những tựa game xoàng sẽ dần bị quên lãng nhưng những tựa game đặc biệt sẽ sống mãi trong lòng game giới. Còn khi game kinh điển hồi sinh, những fan hâm mộ sẽ lại hòa mình vào một dịp vui đặc biệt..

tựa game mới có mang lại những điều mà tựa game cũ đã làm được?

GIẢI ĐẤU KỲ THÚ

Trong RCSH, người chơi sẽ có dịp làm quen với Kunio và nhóm của mình khi họ nhận lời giúp Misako, người quản lý River City Soccer Hooligans, dẫn dắt đội bóng River City FC tham gia tranh tài ở giải đấu quốc tế World Hyper Cup nhằm xác định những nhà vô địch thế giới. Từ đây, những trận đấu cực kỳ hài hước, sôi động và hấp dẫn sẽ theo chân người chơi xuyên suốt giải bóng đá kỳ thú nhất trong lịch sử làng game thế giới.

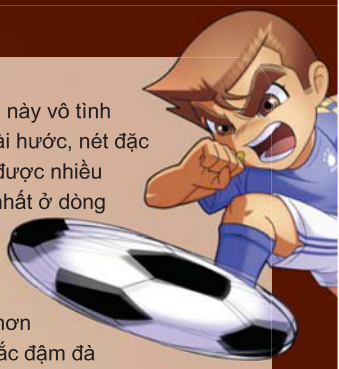


Lối chơi vui nhộn với nhiều chi tiết cường điệu hóa và tình tiết bất ngờ là những nét đặc trưng làm nên thương hiệu của game hầu như vẫn được Aksys giữ nguyên. Đội hình thi đấu trong RCSH mỗi bên chỉ có 6 người, trong đó người chơi chỉ điều khiển 1 người, những cầu thủ còn lại sẽ do máy điều khiển. Điểm đặc biệt lý thú nằm ở lối chơi không mà đơn thuần là game bóng đá mà còn pha trộn yếu tố võ thuật và hài hước với những pha truy cản, cướp bóng, sút bóng có thể so sánh với những gì thể hiện trong bộ phim "Đội bóng Thiếu Lâm". Sự pha trộn với tỉ lệ hợp lý 2 yếu tố bóng đá và võ thuật giúp game có được sức hấp dẫn đặc biệt, và cũng là nguồn gốc hình thành nên cái tên "Bóng đá chưởng". Sân bóng và điều kiện thời tiết cũng là những yếu tố thú vị trong game, đôi khi biến các trận đấu thành những trận "khổ chiến" trong đầm lầy giữa những cơn lốc xoáy kinh khủng hay mưa to gió lớn. Điều này dẫn đến nhiều tình huống oái oăm, như khi thủ môn chuẩn bị đón bóng thì bị sét đánh "tê" người dẫn đến một bàn thua lãng xẹt, nhưng ai cũng sẽ vui vẻ chấp nhận bởi đơn giản đó là một phần làm nên sự kịch tính và hài hước trong các trận đấu của RCSH.

Phần chơi chính trong game là River City League, nơi người chơi sẽ dẫn dắt đội tuyển Nhật Bản tham gia vào giải vô địch thế giới. Ngoài ra còn có phần chơi mang tính tập luyện Continuos Play và thi đấu giữa 2 người chơi hay đấu với máy Battle Play. Ngoài đội tuyển chủ lực là Nhật Bản, game còn có thêm 12 đội tuyển khác: Hàn Quốc, Thái Lan, Mông Cổ, Cameroon, Nam Phi, Senegal, Argentina, Brazil, Mexico, Anh, Tây Ban Nha và Đức. So với phiên bản trên máy NES thì các đội hầu như giữ nguyên chỉ có 2 sự thay đổi là Nam Phi và Tây Ban Nha thay thế cho New Genea và Ý (sự ưu ái dành cho nước chủ nhà World Cup và đội tuyển số một thế giới chăng?). Mỗi đội tuyển đều có những chỉ số sức mạnh cầu thủ và cú sút tuyệt chiêu đặc trưng, như Brazil với những chú cá Piranha, Tây Ban Nha là có sút "bò tót"… riêng đội tuyển Nhật Bản được ưu ái với mỗi cầu thủ là một cú sút khác nhau. Người chơi còn có thể tác động lên các cầu thủ qua các mó trang bị hay quà tặng trao cho trước trận đấu, khiến sức mạnh hay tinh thần chiến đấu của họ tăng cao lên nhiều lần. Có thể nói sự sôi động, hấp dẫn và hài hước hầu như vẫn được giữ nguyên trong cách chơi nhưng cũng có đôi chút thất vọng bởi nếu số lượng đội bóng và chế độ chơi nhiều hơn thì sự phong phú và hấp dẫn của game có thể họ đã gia tăng bội phần.

HÌNH ÂM MẤT ĐIỂM

Tin tốt: đồ họa của game đã được cải tiến hoàn toàn dựa trên cơ sở sức mạnh của máy NDS hơn hẳn máy NES khi xưa. Tin xấu: sự nâng cấp này vô tình làm mất đi tính hài hước, nét đặc trưng cơ bản và được nhiều người yêu thích nhất ở dòng game Kunio-kun. Thật vậy, ngoại trừ một số yếu tố ít ỏi thể hiện tốt hơn trước như màu sắc đậm đà và các các sút tuyệt chiêu đẹp mắt hơn thì nhìn chung phần đồ họa đã gây thất vọng lớn. Cách tạo hình nhân vật mới đã làm giảm đi yếu tố hài hước chủ đạo xuyên suốt cả dòng game. Người chơi không còn được chứng kiến những pha va chạm khiến đối phương "mắt tròn mắt dẹt" hay những hành động tếu táo khi các cầu thủ ghi bàn. Chuyển động của các cầu thủ trong game cứng nhắc, thiếu đi sự uyển chuyển cần thiết cũng góp phần làm xấu đi phần hình ảnh trong game. Quá đáng tiếc, nếu như không thể nâng tầm đồ họa game lên thì lẽ ra Aksys nên giữ lại như cũ còn hơn!



Phần âm thanh của game có chất lượng chỉ nhỉnh hơn phiên bản nguyên thủy chút ít. Các đoạn nhạc nền dù có sôi động nhưng lại không đa dạng và thiếu mất phần lồng tiếng nên hiệu quả đem lại chưa thật sự cao. Phần hình âm chưa được đầu tư đúng mức chính là điểm yếu lớn nhất khiến game giảm bớt sự hấp dẫn.

HỒI SINH CẢM XÚC BAN ĐẦU

Việc hồi sinh một tựa game đã 20 năm tuổi là một hành động có phần mạo hiểm nhưng sáng suốt của Aksys. Tiếc rằng RCSH chưa hoàn toàn giữ được những nét truyền thống của mình nên chưa mang lại nhiều giá trị giải trí hơn nữa. Nhưng đối với những fan kỳ cựu thì đây là một món quà đáng giá bởi quả thật không gì có thể sánh được với những cảm xúc như thuở ban đầu lại một lần nữa sống dậy thật mạnh mẽ trong mỗi người!

XUÂN QUANG

ƯU	KHUYẾT
» Sự kết hợp thú vị giữa 2 yếu tố bóng đá và võ thuật » Lối chơi sôi động, hấp dẫn, nhiều tình huống hài hước và bất ngờ.	» Chưa bổ sung thêm đội bóng và chế độ chơi. » Đồ họa thiếu đi sự hài hước, âm thanh chưa đa dạng.

ESRB (Nội dung)
» Hài hước. » Ngôn từ bất kính. » Chủ đề kích động.

TÊN GAME: TWIN BLADES HD
THỂ LOẠI: Nhập vai/ Hành động
PHÁT HÀNH: BulkyPix
PHÁT TRIỂN: Press Star Studio
NGÀY PHÁT HÀNH: 20/05/2010
ESRB (TUỔI): 9+
HỆ MÁY: iPad

NỮ CU HÀNH HIỆP

NGÔI LÀNG BỊ TÀN PHÁ

Twin Blades HD (WBHD) lấy bối cảnh là ngôi làng Jalombe, nơi đang bị các xác sống hoành hành, tàn phá. Tình thế cấp bách này buộc đức cha Richiardo, một cư dân đang trú ngụ tại làng viết thư cầu viện nữ tu sĩ Angelika (nhân vật người chơi nhập vai) có quyền năng đặc biệt cấp tốc đến đây để cùng ông giải quyết tai họa khôn lường này.

Mặc dù có cách chơi đậm chất nhập vai phong cách chặt & chém theo khuôn 2D tương tự Diablo, Sacred, Torchlight tuy nhiên góc quay trong WBHD không bố trí từ trên xuống mà thiết kế theo dạng 2D cuộn cảnh (chỉ có 2 chiều trái và phải) rất giống với hầu hết các phiên bản của loạt game lừng danh Castlevania. Tuy nhiên, không như Caslevania người chơi được thoải mái di chuyển qua lại qua các khu vực trong trò chơi (trừ những nơi được bố trí trùm). Trong TBHD mỗi khi đã dấn thân vào khu vực nguy hiểm bạn phải tiêu diệt toàn bộ quái vật đang trú ẩn tại đó mới có thể khám phá, di chuyển vào khu vực mới.

Ngoài luật chơi khá ngặt đã đề cập, trong game người chơi cũng không được phép trang bị những bình hồi phục sức khoẻ. Cách duy nhất để thực hiện điều này là bạn phải trở về làng gặp đức cha Richiardo hoặc tranh thủ cơ hội sử dụng ngay các bình sức khoẻ được rơi ra từ xác đối phương với tần xuất ngẫu nhiên trước khi chúng bị biến mất. Ngoài ra, trong suốt quá trình chơi bạn cũng không được phép dừng game tạm thời với bất kỳ lý do nào. Chính những ràng buộc trái khoái này mà không ít lần các game thủ phải ngậm ngùi nạp lại game ở điểm lưu gần nhất đồng thời chấp nhận reset lại điểm số mà họ cặm cụi kiếm được sau nhiều giờ chơi. Cần nói thêm là với điểm số đạt được trong trò chơi bạn có thể dùng để chia sẻ và so sánh với các bạn chơi khác thông qua mạng xã hội OpenFeint để "biết người biết ta".

CUỘC CHIẾN BẮT ĐẦU

Ban đầu trò chơi chỉ cung cấp cho người chơi hai vũ khí cơ bản là chiếc lưỡi hái và khẩu súng ngắn với sát thương khiêm tốn. Nhưng bằng các trái tim thu được từ việc tiêu diệt các xác sống người chơi có thể nâng cấp hai món vũ khí này thông qua sự trợ giúp của đức cha Richiardo để chúng mạnh mẽ và uy lực hơn. Chẳng hạn như chiếc lưỡi hái của Angelika có thể hút được nhiều

ƯU	KHUYẾT
» Hình ảnh giàu chi tiết, cải tiến nhiều so với bản chơi gốc » Các thử thách hấp dẫn » Có kết nối qua mạng xã hội để so sánh điểm số cùng các bạn chơi game » Giá bán cạnh tranh.	» Cách điều khiển còn bất hợp lý » Nhạc nền mờ nhạt, không có hiệu ứng lồng tiếng.

ESRB (Nội dung)

» Bạo lực huyễn mộng
» Kinh dị nhẹ.

năng lượng hơn sau mỗi cú ra đòn. Với nguồn năng lượng này nữ tu sĩ có thể biến khẩu súng ngắn sau khi đã nâng cấp trở thành súng phun lửa, súng phóng đạn, bắn ra đạn băng... Song song đó, cũng từ nguyên liệu quý giá này các game thủ cũng có thể nâng cấp bình năng lượng và chỉ số sức khỏe cho Angelika để giúp cô chống chọi với đối phương ở những màn chơi sau dễ dàng hơn.

Đối thủ chủ yếu của người chơi xuyên suốt từ đầu đến cuối game vẫn chủ yếu là bọn xác sống tuy nhiên để tránh sự nhàm chán này ngoại hình của chúng được thay đổi tuỳ vào cấp độ. Chẳng hạn với bọn vô danh tiểu tốt quần áo ngoài rất te tua thích tấn công đơn thuần bằng món "cẩu xực". Đám cao cấp hơn thì sẽ dùng nồi niêu xoong chảo, dao bếp để làm giáp, nón bảo hộ và vũ khí. Đáng chú ý là thời gian trong game cũng được phân chia ngày đêm tương tự ngoài đời thực và điều này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến quá trình thực hiện nhiệm vụ. Chẳng hạn như nếu thực hiện vào ban đêm các xác sống xuất hiện nhiều, tụ tập thành bầy, tấn công bất ngờ hơn so với ban ngày. Sau một vài màn chơi nhất định người chơi sẽ có cơ hội diện kiến với những con trùm khó nuốt. So với đám lâu la những con trùm này ngoài máu trâu còn đòi hỏi người chơi phải nắm rõ yếu điểm để khai thác như tốc độ, kị yếu tố lửa, băng…Nếu vẫn chưa hài lòng bạn có thể tìm kiếm thêm những thử thách mới tại phần chơi Survival, nơi bạn phải trải qua 31 ngày sóng gió bằng chiếc lưỡi hái và khẩu súng ngắn chưa được nâng cấp trước rừng xác sống mà không nhận được sự trợ giúp của đức cha Richiardo. Đây sẽ là chặng thử thách đáng nhớ và tiêu tốn không ít thời gian của các game thủ để hoàn thành.

Vẫn còn nhiều điểm bất cập từ phiên bản iPhone chưa được giải quyết triệt để nhưng Twin Blades là lựa chọn không tồi cho các game thủ yêu thích dòng game nhập vai (RPG) hack & slash...

Sử dụng tông màu dịu nhưng với cách thiết kế nhân vật chịu ảnh hưởng nhiều từ truyện tranh anime của Nhật với độ chi tiết, tính thẩm mĩ cao và đặc biệt là chạy ở độ phân giải hơn nhiều so với phiên bản dành cho iPhone nên TBHD tạo được ấn tượng tốt cho người chơi từ cái nhìn đầu tiên. Tiếng động mô phỏng khi Angelika xung trận cũng được đầu tư khá tốt nhưng phần nhạc nền của game tỏ ra khá mờ nhạt, bên cạnh đó game cũng lược bỏ luôn phần lồng tiếng cho nhân vật như hầu hết các game dành cho iPad thay vào đó là những đoạn hội thoại đầy chữ và chữ rất khô khan.

RPG TRÊN IPAD: ĐẠI DIỆN HIỂM HOI

Vấn đề đáng trách khác của TBHD tồn tại từ phiên bản dành cho iPhone chính là phím analog ảo thiết kế khá nhỏ và khoảng cách giữa các chiều của phím này (lên, xuống, trái, phải) lại quá ít thường bị dính vào nhau khi thao tác nên hệ quả là việc thao tác để nhân vật thực hiện các cú nhảy tại chỗ hoặc tiến tới tỏ ra rất khó khăn. Trở ngại không nhỏ này khiến những trận đấu trùm hoặc đối phó với số lượng đông đảo đối phương khó khăn hơn rất nhiều. Chưa hết, trong những trường hợp chẳng may bị đối phương tóm được người chơi phải lắc chiếc iPad của mình để nhân vật có thể "thoát thân". Một cách tận dụng chức năng phản hồi lực rất hay của nhà phát triển. Nhưng có lẽ bạn nên bảo vệ hẳn chiếc iPad của mình bằng lớp vỏ da chắc chắn hoặc thưởng thức trò chơi này trên giường có nệm dày để phòng lúc cao hứng có thể hạn chế tối thiểu trường hợp không hay xảy ra.

Ngoại trừ nền đồ hoạ được cải tiến và nâng cấp đáng kể so với phiên bản gốc của iPhone, Twin Blades HD vẫn vài điểm bất cập đáng tiếc khiến trò chơi khó có thể trở thành đại diện lớn cho dòng game nhập vai chặt và chém trên máy tính bảng iPad. Nhưng với kho game thuộc thể loại này còn quá ít lựa chọn TBHD vẫn tạo được sức hút đáng kể và có chỗ đứng khá an toàn.

NGỌC NHI

PHÁT HÀNH: Bit Logik | PHÁT TRIỂN: Bit Logik | THỂ LOẠI: Giải Đố | HỆ MÁY: iPad, iPhone | NGÀY PHÁT HÀNH: 06/02/2010 | TUỔI: 4+

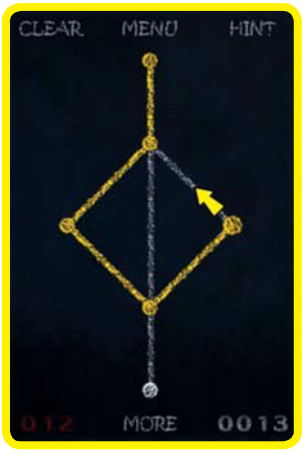
U CONNECT

ĐƠN NÉT ĐỊNH THÀNH HÌNH

Giá bán hấp dẫn, cách chơi cực kỳ đơn giản nhưng đầy cuốn hút và tận dụng tốt chức năng cảm ứng đã giúp U Connect trở thành một trong những game giải đố hay nhất trên iPad hiện nay!

Hẳn bạn từng vò đầu bứt trán sau đó cảm thấy hả hê, thú vị khi giải quyết được những câu đố mẹo thú vị. Chẳng hạn, trong một nét vẽ bạn phải vẽ được mười ba ngôi sao có kích thước tương đương nhau. Nếu muốn nếm trải cảm giác bị thử thách và chinh phục những câu đố có kết cấu tương tự vậy thì U Connect của Bit Logik sẽ giúp bạn thỏa mãn được điều đó.

U Connect là tập hợp hơn 1000 câu đố liên quan đến các hình vẽ và nhiệm vụ đặt ra cho người chơi là tìm cách thực hiện được các hình nhiều cạnh mà chỉ được sử dụng duy nhất một nét vẽ hay nói cách khác bạn không được nhấp bút quá hai lần khi vẽ các hình này. Để tiện cho các game thủ, khi bắt đầu mỗi câu đố các hình đa giác phức tạp này đã được thực hiện sẵn, trên các cạnh của chúng cũng đánh dấu bằng các điểm cố định. Người chơi chỉ việc dùng tay nối lại các điểm này bằng cách viền các cạnh chứa chúng với nhau trên màn hình cảm ứng theo đúng luật chơi đưa ra để giải quyết các câu đố.



Thời điểm ban đầu, việc giải quyết các câu đố trong game khá đơn giản vì đa phần các hình đều rất ít cạnh nên phương án để vẽ nhiều. Nhưng trở về sau khi các hình có số lượng cạnh nhiều, đường chéo đan xen phức tạp và phương án để vẽ chúng trong một nét rất ít thậm chí chỉ có duy nhất một phương án. Lẽ này, người chơi phải tập trung cao độ và thử đi thử lại nhiều lần mới có thể thành công. Tuy nhiên, nếu "bí" các game thủ có thể xem gợi ý bằng cách nhấp vào nút "Hint". Lúc này một điểm quan trọng trên hình vẽ sẽ nhấp nháy liên tục để báo hiệu cho bạn nơi nên đặt bút vẽ đầu tiên.

Nếu chưa thực sự hài lòng với phần chơi chính "Play" các game thủ có thể tìm kiếm thêm thử thách tại các phần chơi khác mà game cung cấp như One Move – khi thực hiện các hình vẽ bạn không được phép hồi lại để sửa sai như phần chơi chính, Many – gấp rút thực hiện càng nhiều hình vẽ càng tốt trong thời gian quy định…Những phần chơi kịch tính đầy hấp dẫn này chắc chắn sẽ lôi kéo các game thủ trở lại với U Connect nhiều lần hơn sau khi hoàn thành xong phần chơi chính.

Hướng sự chú ý của các game thủ vào cách chơi độc đáo của mình và để họ có thời gian tập trung vào việc giải đố nên U Connect không chú trọng nhiều về cả hai mặt nghe nhìn. Game chỉ sử dụng hai tông màu chính là đen – tượng trưng cho bảng và vàng – tương trưng cho phấn viết. Âm thanh duy nhất trong game là tiếng phấn viết với âm lượng vừa phải để không phân tâm người chơi nhiều. Với giá bán chưa đến 20.000 đồng, U Connect là món hời cho các game thủ yêu thích thể loại giải đố tải về.

NGỌC NHI

ƯU

- Số lượng câu đố khổng lồ.
- Giá trị chơi lại cao.
- Giá bán hấp dẫn.

KHUYẾT

- Không có phím để reset các câu đố nhanh hơn.

PHÁT HÀNH: Gamevil | PHÁT TRIỂN: Gamevil | THỂ LOẠI: Hành Động | HỆ MÁY: iPhone | NGÀY PHÁT HÀNH: 19/02/2010 | ESRB (TUỔI): Everyone 10+

Cái tên Gamevil đến từ Hàn Quốc được biết đến qua 2 phần của tựa game nhập vai nổi như cồn Zenonia. Không chỉ vậy, Gamevil còn chứng tỏ tài năng của mình qua những tựa game chất lượng khác, trong số đó phải kể đến Vanquish: The Oath of Brothers (TOB).

LỜI THỀ HUYNH ĐỆ

TOB có cốt truyện dựa trên điển tích "qua 5 ải, chém 6 tướng" của chiến tướng Quan Vũ thời Tam Quốc. Trên đường phò nhị tẩu quay về với Lưu Bị, Quan Vũ đã một mình vượt 5 ải chém 6 tướng. Chiến công này không chỉ khẳng định giá trị lời thề kết nghĩa Vườn Đào của ông với Lưu Bị, Trương Phi mà còn khiến ông lưu danh hậu thế. Từng bước, từng bước, câu chuyện hấp dẫn này sẽ được Gamevil tái hiện lại khéo léo trong TOB.

Theo thể loại hành động chặt chém (hack 'n slash), TOB có các màn chơi được thiết kế theo kiểu cuộn ngang 2,5D. Bạn có thể thay đổi camera để có được các góc quan sát khác nhau. Người chơi nhấn nút để thi triển các đòn tấn công cơ bản, hoặc giữ nút một thời gian để "gồng" năng lượng nhằm tung ra các tuyệt chiêu có sức công phá lớn và tầm đánh rộng, đặc biệt hiệu quả khi đối đầu với những con trùm trong game. Tiếc rằng các chiêu thức trong TOB còn tương đối đơn giản, thiếu đi những chiêu liên hoàn đa dạng như các game chặt chém khác. Khi hạ gục các đối thủ, người chơi sẽ nhận được các loại ngọc với màu sắc quy định các công năng khác nhau: đỏ giúp gia tăng sức mạnh của nhân vật, xanh dương gia tăng đẳng cấp vũ khí, xanh lục hồi phục máu cho cỗ xa mã, và tím giúp người chơi đổi được các vật phẩm hữu ích khác nhau.

Các loại lính trong TOB mà bạn phải đương đầu khá đa dạng, từ lính cung, thương, kỵ cho đến các viên đại tướng dũng mãnh. Điều này giúp người chơi có được cảm giác chiến đấu thật đã tay trong TOB, nhất là khi cưỡi trên lưng Xích Thố, vung Thanh Long Yển Nguyệt Đao tung hoành giữa thiên binh vạn mã như chốn không người.

Ngoài Quan Vũ, người chơi còn có cơ hội được hóa thân thành 2 vị tướng khác là Trương Phi và Hạ Hầu Đôn, tuy phần chơi của 2 nhân vật này có thời lượng ít hơn. Tổng cộng game có 18 màn chơi khác nhau, không quá ngắn đồng thời giá trị chơi lại cũng tương đối cao.

Phần âm thanh của game có nhạc nền chưa thực sự nổi bật nhưng bù lại chất lượng của các hiệu ứng đặc biệt trong game khá tốt. Điểm nhấn của TOB chủ yếu đến từ phần đồ họa sử dụng tông màu chủ đạo đen-trắng đậm tính nghệ thuật của phong cách tranh thủy mặc Trung Hoa. Các nhân vật từ các vị danh tướng cho đến những tên lính quèn được mang dáng vẻ độc đáo riêng mà ít game nào có được. Ý tưởng đưa phong cách hội họa cổ điển lên game tuy khá mạo hiểm nhưng cuối cùng đã thành công mĩ mãn, chinh phục được mọi người.

Nhìn chung TOB đã thành công khi đem lại một game hành động chặt chém đã tay, sử dụng cốt truyện mang chất liệu tiểu thuyết và thể hiện trên nền đồ họa đặc sắc. Hy vọng trong tương lai, Gamevil sẽ còn tiếp tục khai thác mảng đề tài này để cho ra mắt những game hấp dẫn tiếp theo.

TIỂU LÝ

ƯU
- Hành động đã tay.
- Đồ họa đẹp mắt với phong cách tranh thủy mặc.

KHUYẾT
- Chiêu thức đơn giản.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực huyễn mộng

Tên game: Thiên Tử | Thể loại: Nhập vai trực tuyến (MMORPG) | Phát triển: Snail (Trung Quốc) | Phát hành: Asiasoft | Dự kiến phát hành: 22/7/2010 (Alpha Test) | Hệ máy: PC

NGŨ ĐẠI VƯƠNG TRIỀU

Thiên Tử là trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi do công ty Snail (Trung Quốc) phát triển. Game được xây dựng trên một engine 3D nhưng đồ họa đã lược bỏ một số thành phần để giảm yêu cầu về phần cứng. Bối cảnh trong Thiên Tử là sự pha trộn cả 5 triều Tần, Hán, Đường, Tống và Minh; trong đó mỗi triều chính sẽ xác định quốc vương và 5 vị quốc vương này sẽ tranh đoạt ngôi vị Thiên Tử. Người chơi sẽ khởi đầu là thần dân của một vương triều, thành lập thế lực để giành ngôi quốc vương của vương triều đó, và mục tiêu cuối cùng là ngôi vị Thiên Tử cai quản cả 5 triều đại của game.

Chức nghiệp và chiêu thức

Chức nghiệp trong Thiên Tử không có tên riêng mà chia thành 6 loại dựa theo loại vũ khí mà nhân vật trang bị: Đao, Kiếm, Cung, Phù, Phiến và Sáo. Mỗi loại chức nghiệp đều có những lợi điểm riêng của mình, trong từng chức nghiệp lại có thể có những phân chia tùy theo cách tăng điểm vào các chiêu thức như thiên về tấn công, thiên về phòng thủ, thiên về làm yếu đối phương hoặc hỗ trợ và trị liệu. Ngoài ra, người chơi còn có thể tùy ý tăng các chỉ số theo hướng mà mình muốn để biến đổi nhân vật, giúp nhân vật có được ưu thế khắc chế chức nghiệp nào đó, hoặc tạo nên một loại chức nghiệp "biến thái" (theo cách gọi chung của giới game thủ).

Hệ thống chiêu thức trong Thiên Tử cũng rất đa dạng và phức tạp: khoảng 24 chiêu cho mỗi chức nghiệp (bao gồm cả chủ động, bị động và đặc biệt). Trong hoạt động luyện cấp, người chơi có thể sớm kết hợp các kỹ năng tấn công đơn thể (1 mục tiêu) và kỹ năng tấn công đa thể (tấn công nhiều mục tiêu) và làm quen dần với các chiêu thức gây hiệu ứng đi kèm. Nhưng ngoài các chiêu thức tấn công vật lý và pháp thuật thông thường đó, các chức nghiệp cần phải hết sức chú trọng đến các chiêu thức "tất sát kỹ" gây lực sát thương cao giúp kết thúc nhanh gọn như Lưu Tinh Tiễn của Cung (tăng 10% cường độ tấn công thuộc tính Kim), hoặc những chiêu thức gây hiệu ứng xấu lên mục tiêu như Khủng Cụ Chi Tức của Quạt (khiến mục tiêu hoảng sợ và mất khống chế, kéo dài 3 giây).

Sủng vật và tọa kỵ

Hệ thống sủng vật (thú cưng) của Thiên Tử rất đáng chú ý khi người chơi có thể sử dụng cùng lúc 3 sủng vật: 1 dùng để hợp thể nhằm nâng cao chỉ số

thuộc tính nhân vật và có thêm kỹ năng từ sủng vật, 1 được triệu gọi để hỗ trợ nhân vật chiến đấu và 1 săn lùng các vật phẩm quý hiếm. Bảng thông tin về sủng vật cũng có những kỹ năng riêng, tuổi thọ, thuộc tính ngũ hành, tiềm lực, phẩm chất, cấp độ sao, tính cách… phức tạp không thua gì nhân vật chính. Tùy độ trưởng thành mà kỹ năng và chỉ số thuộc tính của sủng vật sẽ biến đổi, hình dạng và các hiệu ứng của sủng vật theo đó cũng thay đổi theo. Các hoạt động tăng cấp độ sao và luyện hóa sủng vật hứa hẹn sẽ tiêu tốn không ít thời gian, công sức lẫn tiền bạc của những người đeo đuổi giấc mộng đế vương trong game.

Tương tự sủng vật, tọa kỵ (thú cưỡi) cũng phức tạp không kém dù người chơi chỉ có thể sử dụng 1 tọa kỵ một lúc. Tọa kỵ cũng có điểm thuộc tính và kỹ năng riêng, cũng như có thể luyện hóa để tăng các chỉ số thuộc tính. Nhân vật sau khi cưỡi tọa kỵ có thể qua đó nhận được thuộc tính kèm theo của tọa kỵ, mà bất kỳ nhân vật cũng có thể xuất chiến khi đang sử dụng thú cưỡi mà không bị giới hạn gì, qua đó khẳng định giá trị hỗ trợ nhân vật của tọa kỵ. Tùy vào tư chất mà mỗi lần thăng cấp, tọa kỵ sẽ nhận phần thưởng kỹ năng thăng cấp thuộc tính khác nhau. Song điểm kinh nghiệm của tọa kỵ không thu từ việc đánh quái luyện cấp mà thông qua thức ăn tọa kỵ (có 5 loại, tăng từ 1000 đến 50.000 điểm kinh nghiệm cho tọa kỵ). Muốn có tọa kỵ xịn, hiển nhiên người chơi phải ra sức luyện hóa nhằm nâng cao phẩm chất tọa kỵ, nâng cấp sao của tọa kỵ, cường hóa kỹ năng của tọa kỵ, lai tạo hay thay đổi thuộc tính đặc trưng của tọa kỵ.

Việc nâng cao đẳng cấp của sủng vật lẫn tọa kỵ được đánh giá khá cao khi Thiên Tử mở hẳn bản đồ riêng Hoan Lạc Cốc cho việc luyện cấp của sủng vật. Tại đó, ngoài việc nhận lượng điểm kinh nghiệm cao cho sủng vật, người chơi có thể thu thập các loại trứng sủng vật, thức ăn cho sủng vật và tọa kỵ. Trong Hoan Lạc Cốc, người chơi cũng có thể tham gia tổ đội, sử dụng vật phẩm tăng kinh nghiệm sủng vật để luyện cấp cho sủng vật nhanh hơn.

Phụ bản, Chiến trường và Cộng đồng

Đối với bất kỳ một trò chơi nhập vai trực tuyến nào, hệ thống phụ bản luôn đóng giữ một vai trò khá quan trọng trong việc hướng các game thủ vào một mục tiêu mới: cùng nhau chinh phục phụ bản. Trong Thiên Tử, các trận đấu trùm cuối trong mỗi phụ bản thường sẽ đòi hỏi người chơi tìm hiểu khả năng khắc chế trùm ở từng khu vực khác nhau, qua đó gia tăng sự phối hợp tổ đội. Ở các cấp độ ban đầu, người chơi có thể tham gia các phụ bản như Tiên Ma Lục Cảnh, Vệ Thành hay Truy Bắt Tham Quan.

Về hệ thống chiến trường, có nhiều nhiều hoạt động dành cho Bang hội, Quân đoàn, Quốc vương và Thiên Tử. Đạt đến cấp độ 20, người chơi có thể thành lập hoặc xin gia nhập bang hội. Đây là hình thức tổ chức nhỏ trong game. Đạt điều kiện nhất định, bang hội có thể liên minh với bang hội khác để thành lập quân đoàn. Khi gia nhập bang hội, người chơi sẽ nhận được các nhiệm vụ bang hội, các hỗ trợ (buff) dành cho bang hội, được tham gia các chiến trường bang hội như Thái Cực Cung, Tranh đoạt NPC, Tranh đoạt Dã Doanh với phần thưởng là các phiếu đổi phần thưởng bang hội. Các phiếu này, cùng với điểm cống hiến có thể đổi được nhiều vật phẩm quý. Đỉnh điểm hệ thống chiến trường trong Thiên Tử sẽ là cuộc chiến Kim Đỉnh - cuộc chiến tranh giành ngôi vị thiên tử. Đây là danh hiệu cao quý nhất trong game, người chiến thắng sẽ giành quyền thống lĩnh cả 5 vương triều.

Tính cộng đồng của game thể hiện rõ nét qua hệ thống quan lại do người chơi giữ vị trí quốc vương bổ nhiệm. Trong những hoạt động cộng đồng này, nhà phát hành chỉ giữ vai trò hỗ trợ, tính chủ động được giao cho các game thủ thực hiện. Hệ thống quan lại sẽ tự đưa ra những hoạt động trong game như hội hè, lễ lạc, cúng tế, các cuộc chiến trong quốc gia… để thần dân trong vương triều đó tham gia và thụ hưởng. Mặt khác, nếu có bất mãn với quốc vương trị vì, người chơi có thể tố cáo để truất phế quốc vương nếu đạt đủ số phiếu ủng hộ cần thiết.

"Thiên tử" MMORPG 2010?

Mới chỉ điểm vài nét sơ lược về nội dung thì Thiên Tử đã cho thấy sự đa dạng trong nội dung. Ngoài những điểm nổi bật trên, game còn có hệ thống nâng cấp vũ khí và giáp trụ theo các thuộc Ngũ Hành và Thập Nhị Bát Tú mà do giới hạn thử nghiệm nên TGG chưa thể tìm hiểu sâu để giới thiệu cùng bạn đọc. Hy vọng trong giai đoạn thử nghiệm Alpha Test (bắt đầu từ 22/7/2010), Thiên Tử sẽ hé mở thêm nhiều nét hay thêm nữa để tranh đoạt ngai vị số 1 trong làng MMORPG Việt năm 2010.

HOÀNG KIM

Tên game: Cities XL | Thể loại: Mô phỏng | Phát triển: Monter Cristo | Phát hành: Monter Cristo | Dự kiến phát hành: 9/10/2009 | Hệ máy: PC

THÀNH PHỐ CỦA NHỮNG GIẤC MƠ

Cities XL

Virtual Cities, Real People

Cities XL - một tựa game hứa hẹn đối với những fan đam mê thể loại xây dựng thành phố giống như SimCity. Với khả năng chia sẻ qua mạng xã hội rất rộng lớn, cho phép người chơi xây dựng thành phố trên những bản đồ 3D giống thật với rất nhiều kiến trúc công trình như nhà cửa, đường xá, cầu cống, bến cảng…

Tính hiện thực của trò chơi được đảm bảo chính xác một cách tối đa, có thể để bạn thỏa sức trí tưởng tượng của mình đồng thời phải đảm bảo cho thành phố mà bạn xây dựng phải có sức sống mãnh liệt, phát triển phồn vinh. Với hơn 500 công trình các loại với nhiều kiểu kiến trúc khác nhau kết hợp với hệ thống giao thông vận tải đa dạng cùng mạng lưới kinh tế mang tính toàn cầu sẽ được xây dựng trên những vùng địa lý khác nhau của bản đồ như vùng đồng bằng phì nhiêu hay đồi núi bao phủ xung quanh kết hợp với hiệu ứng thời tiết thay đổi ứng với từng vùng. Nền kinh tế bao gồm từ phát triển nông nghiệp cho đến các ngành công nghiệp nặng, dịch vụ, du lịch đòi hỏi bạn phải nắm bắt tất cả hoạt động của thành phố như giữ gìn an ninh trật tự, phát triển giáo dục, tỷ lệ thất nghiệp, sự gia tăng dân số, giao thương buôn bán với bên ngoài, quản lý nguồn tài nguyên thiên nhiên… và các vấn đề liên quan đến ô nhiễm môi trường, tiền thuế, mức độ chi phí cuộc sống của người dân, khoảng cách từ nhà đến nơi làm việc….nói chung là có rất rất nhiều thứ để bạn phải quản lý. Đến đây chắc bạn sẽ thoạt nghĩ trò chơi quá rắc rối nhưng game được thiết kế để bạn có thể dễ dàng quản lý thông qua cấu trúc hình cây với các hạng mục được phân chia rõ ràng theo từng thể loại khác nhau.

Đồ họa trong game có thể nói khá chi tiết mặc dù phải "gồng gánh" khá nhiều thứ đã đưa Cities XL nói riêng và thể loại game xây dựng thành phố nói chung lên một tầm cao mới. Các công trình được thể hiện khá đẹp, hoành tráng và bắt mắt, bạn có thể quan sát thành phố từ trên cao hoặc kéo lại gần giống như tầm quan sát của một khách du lịch đang chiêm ngưỡng vẻ đẹp của thành phố và nhịp điệu cuộc sống qua những sinh hoạt của người dân.

Cities XL là sự kết hợp hoàn hảo giữa game xây dựng thành phố với game online tạo cho người chơi cảm giác tự do khám phá, điều hành theo cách riêng tùy theo sở thích của mình, người chơi có thể đem thành phố của mình khoe với bạn bè hay đến thăm các thành phố khác để học hỏi rút kinh nghiệm, bạn có thể gặp gỡ, hẹn hò hay chat với người khác trong thành phố của mình. Với tính năng chơi trực tuyến của mình thì Cities XL thực sự là một công cụ giao lưu, chia sẻ khá thú vị và đặc biệt. Nếu bạn là người hâm mộ dòng game này thì không nên bỏ qua cơ hội thử thách tài xây dựng, lãnh đạo của mình giỏi đến đâu nhé!

SU ĐỒNG

LOST HORIZON

Âm Mưu và Kho Báu

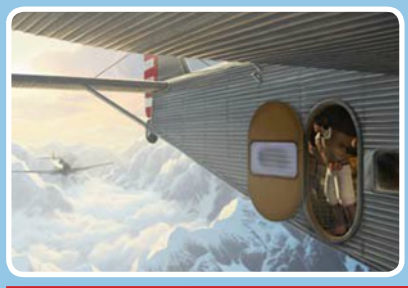
Năm 1936, thế giới trên bờ vực hủy diệt do sự điên cuồng của phát xít Đức. Fenton Paddock, một cựu chiến binh người Anh trong một cuộc hành trình tìm kiếm con trai một viên chức của Anh Quốc tại Hồng Kông tên Richard bị mất tích ở Tây Tạng, đã bất ngờ khám phá ra một bí mật đe dọa làm thay đổi trật tự của thế giới.

Với lối chơi quen thuộc của thể loại game phiêu lưu là dùng chuột để điều khiển, bạn sẽ phải tìm kiếm các đồ vật, nhặt và cất giữ chúng trong các túi đồ để có thể sử dụng khi cần thiết. Ngoài ra, trong các pha gay cấn bạn phải bấm chuột nhanh và chính xác để có thể cắt đuôi sự truy đuổi của phát xít hay hạ gục đối thủ bằng các pha đánh võ đẹp mắt được thể hiện qua các đoạn phim cắt cảnh đậm chất điện ảnh. Chính phong cách này sẽ làm bạn có cảm tưởng như đang trải qua một bộ phim phiêu lưu mà bạn là nhân vật chính. Việc ứng dụng kỹ thuật chuyển cảnh giữa game và phim sẽ làm cho câu chuyện được kết nối liên tục, không bị ngắt quãng, đồng thời lôi cuốn người chơi một cách mạnh mẽ. Trong game bạn sẽ phải giải quyết các câu đố với độ khó tăng dần theo thời gian giúp bạn làm quen và từ từ nắm bắt được các kỹ thuật để giải quyết vấn đề với cốt chuyện lên đến hơn 5 chương và 150 màn chơi, vì vậy mà thời gian để hoàn thành trò chơi cũng sẽ nhiều hơn.

Bạn sẽ được du lịch đến nhiều địa danh trên thế giới như Tây Tạng, Hồng Kông, Berlin và vùng Marrakech với khung cảnh địa lý rộng lớn; được chiêm ngưỡng vẻ đẹp của Đại sứ quán Anh, bến cảng, các quán rượu ở Hồng Kông lung linh huyền ảo dưới ánh đèn. Vì không gian rộng lớn và để dễ dàng cho người chơi nên trong mỗi màn đều có bản đồ hiển thị các địa danh để bạn có thể dễ dàng quay lại những nơi đã đi qua. Có thể nói các câu đố trong game có cách giải quyết khá giống với loạt game Secret Files, từ những trò chơi nhỏ đến việc phối hợp các đồ vật với nhau. Tuy nhiên, Lost Horizon cũng có những câu đố đòi hỏi phải có sự kết hợp của một nhân vật khác: Kim, một nữ nhân vật chính thứ hai xinh đẹp người Trung Quốc, tuy không nhiều nhưng cũng đem lại một nét mới cho dòng game phiêu lưu hay để cho nhân vật chính giải quyết rắc rối một mình. Fenton không biết gì nhiều về vùng đất Tây Tạng, buộc lòng anh phải nhờ đến sự giúp đỡ của người bạn cũ Kim, người có tấm bản đồ hiếm hoi của vùng Hy Mã Lạp Sơn. Kim đồng ý giúp đỡ Fenton đã đụng chạm đến Hội Tam Hoàng nên buộc lòng Fenton phải mang cô ấy theo chuyến hành trình để trốn khỏi Hồng Kông. Tại Tây Tạng, cả hai nhận ra không phải chỉ có mình họ tìm kiếm Richard mà còn có đội quân bí mật của phát xít, vì vậy mọi khó khăn thử thách với nhiều cặm bẫy luôn theo đuổi họ ở bất kì đâu đòi hỏi bạn phải giải quyết khéo léo những vấn đề nảy sinh để từng bước vượt qua. Trong các mẩu đối thoại, việc lựa chọn câu hỏi, câu trả lời cũng sẽ dẫn đến kết quả câu chuyện khác nhau nên bạn phải tinh tế để có câu trả lời tối ưu nhất.

Đồ họa của game đã được thiết kế đẹp mắt giống các bộ phim hoạt hình. Phông nền thật hơn với màu sắc tươi sáng dịu dàng của sự vật dưới ánh mặt trời hay khung cảnh tối tăm u ám của màn đêm, ngọn lửa bập bùng phản chiếu ánh sáng vàng vọt yếu ớt vào tuyết trắng đang bao phủ các ngọn núi dưới bầu trời u ám xám xịt. Chuyển động của các nhân vật 3D mềm mại, uyển chuyển làm cho game thật hơn. Độ phân giải của game hỗ trợ tới 2048 pixel giúp cho hình ảnh khá mượt, tăng thêm độ sắc nét ở những góc quay gần, các hiệu ứng hình ảnh như mưa, tuyết rơi, lửa cháy… trên nền 2D khá đẹp kết hợp với âm thanh của môi trường xung quanh, tiếng đối thoại của các nhân vật được lồng tiếng một cách kỹ lưỡng, đầy cảm xúc, từ tiếng Trung Quốc, Hồng Kông, tiếng người già đến trẻ con, tiếng giai cấp thượng lưu Anh, tiếng Đức làm trò chơi thêm sinh động, ngoài ra nhạc nền trong game mang âm hưởng của những năm 1930 càng làm tăng thêm sự hứng thú khi chơi. Giao diện cùng hệ thống trợ giúp của game cũng giúp bạn khá nhiều khi chơi do được thiết kế chi tiết, rõ ràng với các chỉ dẫn ngắn gọn nhưng đầy đủ, dễ hiểu. Các góc nhìn trong game cũng tạo được sức thuyết phục cho người chơi, phô diễn được vẻ đẹp và nội dung của game.

SU SU



Tên game: Lost Horizon | Thể loại: Phiêu lưu | Phát triển: Animation Arts | Phát hành: Deep Silver | Dự kiến phát hành: 20/8/2010 | Hệ máy: PC

Trio Racer F1 Wheel

Nếu đã là tín đồ của dòng game đua xe thì bất kỳ game thủ nào cũng phải sở hữu riêng cho mình một vô-lăng ưng ý nhất. Nhưng để làm sao chọn được sản phẩm ưng ý nhất thì phải tùy vào khả năng của mỗi người, bên cạnh đó là hình thức và khả năng vận hành của sản phẩm.

Ngoài những sản phẩm cao cấp từ nhiều hãng danh tiếng, game thủ hiện có thêm một lựa chọn tầm trung với vô-ăng Trio Racer F1 (TRF1). Đây là sản phẩm mới được hãng Genius cho ra mắt giữa tháng 4/2010. Thoạt nhìn, TRF1 có thiết kế nhỏ gọn, không chiếm nhiều không gian, tạo cảm giác gần gũi so với các vô-lăng trên các dòng xe F1 ngoài đời. Với đường kính vô lăng khảong 22 cm, TRF được đánh giá là khá nhỏ nhưng các phím đi kèm lại khá ấn tượng. Tổng cộng người chơi có thể tự thiết lập cho mình 11 phím theo ý thích cá nhân. Ngoài 2 cụm phím thường thấy ở các tay cầm là D-pad và 4 phím tương tác, người chơi còn có thể sử dụng 2 thanh cần số đặt sau vô-lăng như những siêu xe thực thụ. Cụm bàn đạp đi kèm có thiết kế đơn giản, bề mặt được thiết kế bám vào chân khá tốt.

Thử nghiệm trên Need for Speed: Shift, TRF1 thể hiện khá ấn tượng với những đường cua lắt léo. Tuy nhiên, do không tích hợp khả năng rung phản hồi nên khi tham gia vào các cuộc đua nảy lửa không thể đưa người chơi "lên đỉnh". Với kích thước nhỏ, vô-lăng TRF1 dễ gây mỏi tay cho người chơi nhưng bù lại vòng quay ngắn, tương tác với game tốt nên người chơi sẽ cảm thấy dễ chịu hơn.

Nhìn chung, với mức giá khá "bình dân", TRF1 đã thể hiện khá tốt vai trò của mình. Không chỉ là lựa chọn cho game thủ PC, TRF1 hoàn toàn có thể đồng bộ với cả Sony PlayStation 3 và Nintendo Wii.

Giá tham khảo: 762.000 đồng, bảo hành 1 năm.

SU ĐÔNG

LIÊN HỆ

SILICOM: Hà Nội - (04) 3732 3232; Đà Nẵng - (05113) 375 0300; TP.HCM - (08) 3943 3333.

DIGIWORLD: (08) 3929 0058

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

CÁC ẤN PHẨM

THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp và ứng dụng CNTT

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

• Phát hành ngày **01 hàng tháng**

THẾ GIỚI GAME

Chuyên san game và giải trí

Nguồn thông tin về kiến thức, sự kiện, nhân vật… rất gần gũi, hấp dẫn cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH e++

Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do tạp chí và các chuyên gia bình chọn.

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - **Fax:** 08.3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - **Fax:** 04.3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn